SUPERS

Créditos

Edição, Texto e Diagramação
Crab Studio

Contato
prometeu13@hotmail.com

"Superpoderes para 3D&T" é um netbook não-oficial para uso em conjunto com o **"Manual 3D&T Turbinado"** e **"Manual 3D&T Fastplay"** da Talismã™ Editora.

Índice

Atenção

Aviso

Atenção! Você tem em mãos um dos mais completos e simples RPG para aventuras de super-heróis em língua portuguesa!

Nosso objetivo não é desvalorizar o Manual 3D&T, mas reunir novas **opções** para construção de personagens e facilitar a consulta das regras antigas. Você poderá notar que o Manual continua indispensável (aqui reproduzimos menos de 20 páginas de suas mais de 140) e nenhum complemento oficial se tornou incompatível. Nossa intenção sempre foi rever algumas limitações de 3D&T para torná-lo ainda mais genérico e desafiador. Outro detalhe é que essas regras são voltadas para jogos de super-heróis e não propriamente Fantasia Medieval, mas nada impede a combinação de algumas das novas Vantagens de Desvantagens.

Nenhum cenário será oferecido neste suplemento, mas agora é possível adaptar além dos tradicionais cenários de Supers com fidelidade, simular os jogos de Terror com Anjos, Vampiros e outras criaturas sobrenaturais, Game Fighter, Space Opera ou Cyberpunk para os jogadores ou ainda criar seu próprio mundo de seres superpoderosos. Abaixo segue a lista das diferenças que os fãs de 3D&T devem estar atentos neste Suplemento em relação ao Manual Turbinado, à Dragão Brasil Especial Ufo Team e o 3D&T Fastplay:

1° Algumas **Vantagens** foram remanejadas para novas seções como meio de facilitar a consulta. O Mestre poderá, como sempre, decidir se determinada **Vantagem** está acessível ou não aos jogadores.

2° Além das Especializações em **Perícias**, que são compradas à razão de 3 por **[+1 Ponto]** desde o Manual 3D&T Turbinado, algumas **Vantagens**, **Desvantagens** e **Superpoderes** podem ser adquiridas da mesma forma. São marcadas com o custo de "**[+0 ponto]**" para Vantagens e Poderes ou "**[-0 ponto]**" para Desvantagens.

3° Os Poderes com a classificação "**Tipo 2**" não possuem o "**Tipo 1**" como pré-requisito. Apenas recomendamos que sejam conquistados em jogo pagando a diferença em Pontos.

4° Todos os Poderes que precisam da retenção de PMs no alvo têm seu efeito cancelado sempre que o Encantador tomar seus pontos de volta independente da distância e, em alguns casos a critério do Mestre, quando seus PVs chegam a 0 (zero).

5° A Perícia "**Ciências Proibidas**" foi separada de **Ciências** e recebeu o nome "**Ocultismo**", além de Especializações próprias. Também foram incluídos as Especializações Bússola Natural (Sobrevivência) Fuga (Crime), Farmacologia (Ciências e Medicina), Jurisprudência (Investigação e Manipulação), Liderança (Manipulação), Trato Social (manipulação), Ofícios (Artes) e Conhecimento de Terreno (Crime e Investigação). As Especializações Montaria (Esportes), Natação (Esportes) e Pesca (Sobrevivência) receberam informações adicionais.

6° As regras de magia mencionadas serão relativas às da última edição do 3D&T FastPlay e não o sistema antigo de Focus, mas o texto da Vantagem Poder Oculto permaneceu inalterado.

7° O alcance e demais limites de todos os Superpoderes tem por base as Características do Personagem (especialmente Força e Habilidade). Cabe ao Mestre ser maleável o suficiente com este sistema uma vez que tabelas e mais tabelas só atrapalham a fluência do jogo e estamos cansados de ver nossos heróis favoritos dos quadrinhos, mangás, filmes, desenhos e animes fazendo coisas "impossíveis" mesmo pela lógica de seus poderes e limitações.

8° Parte das Vantagens/Desvantagens/Poderes a seguir foi adaptada dos sites:

Espaço 3D&T – **http://www.espaco3dt.cjb.net/**
Rede RPG – **http://www.rederpg.com.br/**
BURPS – **http://www.buzungames.hpg.ig.com.br/**

Regras Opcionais

Breaker*

A manobra "Breaker" permite provocar algum tipo de fratura no oponente, quebrando um braço, perna, joelho ou até mesmo o pescoço. Isso poderia incapacitar ou até matar uma pessoa normal. Se um Personagem ainda tem Pontos de Vida suficientes, ele ainda pode continuar lutando mesmo após a fratura.

Para um "Breaker", em vez de fazer um teste normal de FA x FD faça outra de Força. Se ambos forem bem sucedidos, você causará um fratura grave: o dano é igual ao que seria causado normalmente, mas descontando a sua Força da FD da vítima na absorção do Dano. Se qualquer dos testes falhar (FA x FD ou Força), você não terá conseguido realizar a manobra – e ainda perde automaticamente a iniciativa no turno seguinte.

Defesa Múltipla e Defesa Total

3D&T não tem regras claras quanto ao número de defesas possíveis contra múltiplos oponentes ou múltiplos ataques. Como regra opcional sugerimos um número limite de testes de jogadas normais de Força de Defesa igual à sua Habilidade, ataques além dessa quantidade serão defendidos por jogadas de Armadura, desconsiderando a Habilidade, para absorver o dano.

Caso você queira apenas se defender durante um turno e anuncia não causar nenhum tipo de Ataque no turno seguinte faça sua jogada de FD com um bônus igual ao dobro de sua Armadura. Isto não vale caso já tenha atacado.

Graduação de Perícias

Como sistema opcional de cada grupo de 4 Perícias separe UMA para seu personagem ser considerado **Ótimo** [bônus de +1 nos testes], duas graduado como **Bom** [sem ajustes] e uma como **Fraco** [-1 nos testes].

Força de Vontade

Poderes que afetam a mente, a vontade ou as emoções são relativamente fáceis de enfrentar, já que praticamente todos podem ser vencidos com testes de Resistência. Como regra opcional sugerimos que a diferença em pontos entre a Habilidade do telepata e a Resistência do alvo seja usada como bônus. Por exemplo, se o telepata pretende causar Medo em sua vítima e tem Habilidade 5, enquanto o alvo tem Resistência 3 o teste de Resistência será feito com o redutor de -2 pontos. Caso está regra seja usada na campanha se torna viável incluir a Vantagem a seguir:

Força de Vontade [+0 ponto]

Você tem um bônus de +1 em todos os testes de Resistência que envolvam manter a calma ou evitar alguma interferência em sua mente. Esta Vantagem pode ser adquirida mais de uma vez.

Fatality*

Quando você vence um combate e deixa o oponente com **0 Pontos de Vida**, ele cambaleia durante alguns instantes antes de cair. Se você deseja realmente tirar sua vida, pode fazê-lo de forma espetacular com o Fatality. Muitos combatentes possuem um (ou mais de um) Fatality diferente. Você pode explodir a cabeça do oponente, arrancar seus braços, enforcá-lo com as próprias tripas... Ser vítima de um Fatality significa ter uma morte horrível e muito, muito sangrenta!

Para aplicar um Fatality, apenas faça um teste de Habilidade após a vitória: se tiver sucesso, você consegue liquidar o oponente de forma espetacular. Se falhar ele apenas cai, desacordado, mas ainda vivo. Mas tenha cuidado: realizar um Fatality com sucesso rende um **Ponto de Experiência** extra no final da aventura – mas se você falhar, você PERDE o **Ponto de Experiência** que teria ganho normalmente com a vitória.

Limitações e Ampliações

Limitações e Ampliações são modificadores nos efeitos de seus Superpoderes para tornar seu personagem ainda mais exclusivo. Adquirir Limitações e Ampliações. Os jogadores podem negociar um bônus em Desvantagens de [-0 ponto], [-1 ponto], [-2 pontos] ou até mais pontos dependendo da limitação, ou a mesma coisa em Vantagens custando pontos para as Ampliações. Cada situação tende a se adaptar as necessidades da campanha e, por tanto, a autorização do mestre.

Ampliações interessantes são o aumento da velocidade de vôo acima do seu parâmetro da característica Habilidade, manter o poder sempre ativo, etc.

Limitação possível para alguns de seus Superpoderes é que certas habilidades funcionem apenas temporariamente, normalmente um número de rodadas igual à sua Resistência x5. Esta condição indica que o poder em questão exige muito de seu organismo e quando o tempo de utilização acaba seus Pontos de Magia são esgotados. Fique atento que se seu objeto pode ser roubado, perdido, esquecido ou quebrado já existe a Desvantagem Fetiche cobrindo essa condição. Foi incluída também a Desvantagem Recarga para uma contagem de combustível para seus Superpoderes. A Desvantagem Restrição de Superpoder ainda aborda as condições para o funcionamento de suas habilidades. Se mesmo assim não estiver satisfeito com estas Desvantagens ou as regras não se adaptem à Limitação que você deseja adquira de acordo com a tabela de pontos a seguir:

[+ou- 0 ponto] para Poderes que custem até **[+2 pontos]**
[+ou- 1 ponto] para Poderes que custem **[+3 ou +4 pontos]**
[+ou- 2 pontos] para Poderes que custem **[+5 ou +6 pontos]**

E assim por diante seguindo a progressão.

Caso a velocidade de seu Poder de Levitação seja um diferencial apenas para situações de deslocamento siga a seguinte progressão:

[+0 ponto] velocidade de vôo 50% mais rápido;
[+1 ponto] velocidade de vôo 100% mais rápida / +1 de dano em um ataque atirando o próprio corpo;
[+2 pontos] velocidade de vôo 500% mais rápida / +2 de dano em um ataque atirando o próprio corpo;

Nocaute**

Esta é uma regra opcional de combate que permite nocautear um inimigo, em vez de matar. Esta opção existe apenas para ataques baseados em contusão (pancadas na cabeça), elétrico (choque), químico (sedativo), vento/som (asfixia ou barulho intenso) ou munição Sedazan (veja no capítulo Equipamento).

Antes de fazer o ataque, você deve declarar que está atacando para nocautear, não para ferir. Quando fizer isso, o dano que você provoca será mínimo (se é um ataque normal com Força 4, por exemplo, vai provocar apenas 4 pontos de dano no máximo), que a vítima absorve normalmente.

A seguir, a vítima faz um teste de Armadura +2. Se falhar, deve então fazer um teste de Resistência +2. Caso algum dano real tenha sido recebido (ou seja, se perdeu Pontos de Vida) este teste sofre um redutor igual aos PVs perdidos. Por exemplo, R 1(R +2 -3) se chegou a sofrer 3 pontos de dano.

Se ambos os testes falharem (Armadura e Resistência), a vítima fica inconsciente, mesmo que ainda tenha Pontos de Vida. Para voltar à consciência, deve fazer um teste de Resistência após 10 minutos. Se falhar, novos testes devem ser feitos a cada 10 minutos, como bônus cumulativos de +1. Um teste bem sucedido de Medicina pode fazer uma pessoa recobrar a consciência imediatamente.

* Adaptados da Dragão Brasil Especial: Mortal Kombat.
** Adaptado da Dragão Brasil Especial: Ufo Team.

Punições

Não é fácil obrigar um jogador a representar, especialmente quando se trata de suas fraquezas. O exemplo mais severo são os Códigos de Honra. Sugerimos como solução para jogadores que desrespeitem suas obrigações morais, a perda PERMANENTE de **1 Ponto** numa Característica a escolha do Mestre caso violem o seu Código de Honra.

Outra penalidade opcional para os usuários de um Código de Honra seria nunca quebra uma promessa quando jurada em nome do seu Código (ex: “Palavra de caçador!”).

Super Força

As regras originais fazem da Força um parâmetro para Super-heróis, mas numa campanha que fuja a esse tema, mas ainda interessada nas regras simples de 3D&T vamos sugerir uma escala mais leve, afinal pelas regras originais nenhum humano poderia ter força acima de 1. Os valores a seguir são baseados no **Sistema Storyteller™** da editora **White Wolf™**. A subtração de dano e a Força de Ataque continuam as mesmas, apenas a capacidade de carga foi alterada para campanhas mais equilibradas. Poderes envolvendo peso, como Telecinese, obedecem sempre a Super Força:

Força 1 – Fraco: Você pode erguer 20kg
Força 2 – Médio: Você pode erguer 50kg
Força 3 – Bom: Você pode erguer 125kg
Força 4 – Excepcional: Você pode erguer 200kg
Força 5 – Extraordinário: Você pode erguer 325kg

Para ter acesso à **Super Força** das regras originais o jogador deverá comprar a seguinte Vantagem:

Super Força [+1 ponto]

Você segue as regras de Força do manual 3D&T, o que equivale à tabela a seguir:

Força 0 – Média das pessoas normais. Com toda sua força, você pode erguer até 100kg.
Força 1 – Força de um gorila; você pode levantar até 350 kg.
Força 2 – Você é MUITO mais forte que um gorila! Pode levantar até 900 kg.
Força 3 – Você pode levantar até 2.000 quilos (um carro pequeno).
Força 4 – Você pode levantar até 5.000 quilos (um carro grande ou dois pequenos).
Força 5 – Você pode levantar até 10.000 quilos (uma porção de carros). A partir de 5, cada nível extra de Força dobra o peso que o personagem pode erguer ou mover.

Vantagens

Adaptador [+1 ponto]

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Essa Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja Tipos de Dano. Usar essa Vantagem não consome Pontos de Magia.

Aliado [+1 ponto]

Você tem um aliado, um companheiro com quem pode contar. O aliado pode ser outro personagem jogador ou então um NPC, um personagem controlado pelo Mestre. Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas, mas às vezes ele também pode precisar de sua ajuda!

Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um Aliado é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem.

Alma Pura [+0 ponto]

Você é imune aos efeitos de maldições, símbolos religiosos ostentados por você causam os efeitos de uma Fobia Grave à maioria dos mortos-vivos, seu sangue é venenoso como água benta aos vampiros e você ainda é capaz de sentir a

aproximação de objetos ou seres malignos (não exatamente onde estão, apenas que estão por perto). Caso cometa algo contra sua Fé precisará pagar uma penitência durante 2D dias.

Aparência inofensiva [+1 ponto]

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente - você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. Esse truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

Arena [+1 ponto]

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em um determinado tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade na sua Arena. Esse bônus vale apenas para situações de combate, e não gasta PMs.

A Arena é sempre escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre, Não vale escolher lugares muito comuns, como "ambientes fechados", "ruas asfaltadas" ou "selvas e florestas" Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade, um tipo de estrutura ou estabelecimento em certa região; ou então algum tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar. Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena.

Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

Boa Fama [+1 ponto]

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também problemas. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

Captação [+1 ponto]

Você carrega um monte de tranqueiras aparentemente inúteis, mas que podem ajudar o grupo em alguma situação (lápis, caderno, pilhas, lanterna, pá, corda, sinos ou outros objetos que ninguém lembrou de pegar). O mestre pode restringir essa Vantagem caso o jogador tente abusar dela.

Carisma [+1 ponto]

Você é atraente para pessoas do sexo oposto e tem uma enorme facilidade para fazer amigos. Isso funciona como a Vantagem Aparência Inofensiva apenas para pessoas do sexo oposto, ainda concede um bônus de +1 nas Perícias Artes e Manipulação.

Clericato [+2 pontos]

Esta Vantagem é parecida com Patrono: ela diz que você é um sacerdote, druida, xamã ou outro tipo de servo dos deuses, ou de outras entidades superiores. Em troca de cumprir certas obrigações você recebe:

a) Recursos da ordem religiosa e seus seguidores, como abrigo, confiabilidade, informações e equipamento, mas em troca precisam cumprir ordens e missões;
b) O acesso a certas magias e poderes normalmente proibidos para magos, como as magias de Cura acrescidas de um bônus igual à sua Resistência;
c) O conhecimento das línguas sagradas de seu mundo.
d) Converter por dia uma quantidade de frascos de água em água benta igual à sua Resistência.
e) Causar os efeitos de uma Fobia Grave em mortos-vivos com PVs somados até a Resistência do Clérigo x5 ostentando seu Símbolo Sagrado e consumindo 3 PMs. Clérigos de deuses malignos podem fascinar mortos-vivos ao invés de esconjurá-los.

Energia Extra [+1 ou +2 pontos]

Quando ferido você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus pontos de vida. Você gasta 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar Energia Extra leva um turno, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.

Existem dois níveis dessa Vantagem: por **[+1 ponto]** você só pode usar Energia Extra para quando estiver Perto da Morte (Veja em Pontos de Vida no Manual). Mas por **[+2 pontos]** a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

Foco em Arma [+0 ponto]

Bônus de +1 na Habilidade quando usar sua Arma Principal. Esta Vantagem só pode ser comprada uma vez.

Genialidade [+1 ponto]

Você é um gênio. Recebe um bônus de H+2 ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma Perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do Mestre, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual).

Iniciativa Aprimorada [+1 ponto]

Você recebe um bônus de +2 na iniciativa e no primeiro ataque de um combate receberá um bônus de +3 na FA. Você não pode ser surpreendido sempre tendo direito a rodar a iniciativa ou esquiva caso seja atado numa situação em que outros estariam desprevenidos.

Inimigo Favorito [+1 ponto]

Existe uma raça, estilo de luta ou monstro em particular no qual você devotou parte de sua vida na detecção dos pontos fracos, cultura e meios de combatê-lo. Quando enfrentando seu Inimigo Favorito recebe +2 na Habilidade e +1 para rastreá-lo e detectá-lo.

Ligação Natural [+1 ponto]

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para protege o companheiro – que, por sua vez, vai retribuir essa proteção.

Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem receber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distante estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características pelas 3D semanas seguintes.

Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.

Máquinas [+1 ponto]

Cada Máquina, seja robô ou veículo, é tratada como se fosse outro personagem sob controle do jogador. Ela também tem F, H, R, A e PdF, todas "compradas" com pontos.

Uma Máquina é parecida com aliado, porém melhor – porque, ao contrário de um Aliado, á Máquina é completamente obediente a você.

Uma Máquina padrão é construída coma a mesma quantidade de pontos usada para o próprio personagem (um personagem de 12 pontos pode ter uma Máquina de 12 pontos). Se quiser você pode gastar mais pontos para ter uma Máquina mais poderosa: para cada ponto extra, acrescentando mais um ponto á Máquina. Então, se gastar 5 pontos (2+3), terá uma Máquina de 15 pontos (12+3).

Algumas Vantagens e Desvantagens usadas para personagens comuns também servem para Máquinas, pelo mesmo custo de pontos. Nenhuma Máquina pode ser construída sem aprovação do Mestre.

Mascote [+0 ponto]

Um Aliado animal, robô ou equivalente construído com um terço de seus Pontos de Personagem arredondados para cima.

Mestre [+1 ponto]

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o mestre ainda pode ajudá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Orda [+0 ponto]

Você não é um personagem, mas um grupo deles. Você controla um conjunto de criaturas que agem em grupo como um único ser, geralmente se trata de insuportáveis kobolds, multiplicativos lemings, asquerosos imps, arruaceiros gremilins, etc. Os membros de uma Orda nunca se distanciam muito uns dos outros, mas podem preparar armadilhas, investigar rapidamente uma área, revezar turnos de vigia, etc.

Todos os membros da Orda agem como se tivesse a Vantagem Parceiro, mas somando as Características ao invés de selecionar as mais altas e atacam em combate como uma única criatura. A ficha dos membros da Ordem é livre, mas a evolução será tratada como individual.

Caso um integrante da Orda morra você não deixa de ganhar Pontos de Experiência pela sessão e mais cedo ou mais tarde aparecerá alguém para substituí-lo, afinal à medida que sua Orda adquire Pontos de Experiência e fama no mundo mais soldados você irá arregimentar. A Orda sempre é composta de criaturas diminutas com a Desvantagem Modelo Especial e Inculto, mas sem ganhar pontos por elas.

Paralisia [+1 ponto]

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para usar o poder paralisante, deve gastar 2 PMs ou mais e faz um ataque normal. Sua Força de Ataque deve vencer a Força de Defesa do alvo. Se conseguir, esse ataque não provoca nenhum dano real.

Em seguida, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Neste estado sua Habilidade não conta para calcular a FD (apenas Armadura). No entanto qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

A duração da paralisia depende de quantos PMs você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs).

Parceiro [+1 ou +2 pontos]

Esta Vantagem é parecida com aliado, mas melhor. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador.

Quando lutam em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Também podem compartilhar Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. **Exemplo:** um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF2, Arena e Torcida. Então pegamos as Características mais altas, reunimos as Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF2, Ataque Especial, Área e Torcida! Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu parceiro pode sr um NPC ou outro personagem jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (e ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).

Patrono [+2 pontos]

Uma grande organização, empresa, governo ou um NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode enviar reforços e ajudar você quando mais precisar.
Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes você vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Poder Oculto [+1 a +5 pontos]

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do Mestre), pode ter bônus extras em suas Características ou Focus.

É como se tivesse um ou mais pontos guardados em um "reservatório secreto" para colocar livremente em suas Características ou Focus. Cada ponto gasto na Vantagem significa um ponto para usar.

Você pode manter os pontos onde quiser durante até uma hora. Cada vez que move um ponto, precisa gastar 1 Ponto de Magia. Mover pontos no meio de um combate conta como uma ação e leva uma rodada, mas se quiser você pode mover mais de um ponto ao mesmo tempo.

Quando usado para aumentar Focus, o Poder Oculto permite lançar apenas magias de duração instantânea; não poder ser usadas magias sustentáveis ou permanentes e Poderes que armazém PMs.

Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, seus pontos de Poder Oculto desaparecerem e terão que ser invocados outra vez.

Pontos de Vida Extra [+1 ponto]

Com esta Vantagem você possui Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, Podendo exceder o limite máximo. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você têm R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4. Ou seja, 20 PVs. Não afeta a Resistência, Pontos de Magia e pode ser comprada várias vezes.

Predestinado [+1 ponto]

Em situações extremas, quando estiver com Pontos de Vida iguais à sua Resistência ou menos, você pode gastar um turno e jogar um dado para cada ponto de sua Resistência; acrescente o resultado a seus Pontos de Vida (mas sem ultrapassar o valor inicial). Isso só pode ser feito em situações de perigo ou combate. A critério do Mestre esta Vantagem desaparece caso a fonte que lhe concede tanta força de vontade se esgote.

Riqueza [+3 pontos]

É como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico. Contudo, Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma Vantagem.

Salto [+1 ponto]

Você pode realizar saltos fantásticos embora não possa voar. O alcance do Salto é igual a Hx5m para altura, e Hx10m para frente. Essa é a habilidade de saltar entre edifícios, dar pulos acrobáticos, etc. Concede um bônus de +2 nas Perícias Acrobacia e Esportes relacionados. Essa Vantagem acrescenta 1 ponto de Habilidade APENAS para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Aceleração, Quicar e Teleporte). Ela também permite mudar a posição de corpo-a-corpo para ataque à distância (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno. Aumenta em 1 o PD e reduz em 1d o dano causado por quedas.

Sorte Exagerada [+1 ponto]

Seu personagem é muito sortudo! O Mestre deve conceder dano mínimo às jogadas de dados em quedas, explosões, dano aleatório e afins. O Personagem SEMPRE sobrevive aos acontecimentos mais improváveis que a aventura permitir e só poderá morrer em combate. Por alguma razão as leis naturais seguem o curso de ação para salvar sua vida nos momentos de aperto: a arma do bandido emperra, ao saltar do prédio em chamas terá a queda amortecida por toldos até chegar ao térreo, pára um caminhão com um carregamento de colchões quando você olha pela janela do terceiro andar, acaba a energia elétrica no momento do tiroteio, etc.

Status [+1 ponto]

A lei se aplica de forma diferente a você, normalmente por ser um poderoso militar, sacerdote, jurista, empresário, político, nobre ou outro membro da classe dominante. Status confere o direito de portar armas ou guarda pessoal, ser julgado apenas por tribunais específicos, livre acesso a praticamente qualquer lugar, confiabilidade quase inquestionável, modificar leis ou estar acima dela, influenciar os rumos do poder, da opinião pública e dos tribunais em uma região. Normalmente sua presença impõe respeito e temor à maioria das pessoas da sua cultura sendo tratado com deferência. Outro beneficio é o bônus de +1 em todas as Especializações da Perícia Manipulação.

Torcida [+1 ponto]

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você, e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, tirando seu sossego e seguindo você por toda a parte – mas, em combates, eles são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H-1 ao oponente.

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida presente – não necessariamente a SUA torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz). Claro que nem sempre haverá espectadores para torcer por você!

Desvantagens

Alergia [-1 ponto]

Você tem uma repulsa orgânica ou mística incontrolável a alguma substância ou evento. O contato com o objeto de sua Alergia irrita visivelmente seu organismo, a ingestão ou contato causa muita dor e 1D pontos de dano, também é impossível cruzar territórios repletos com seu fator alérgico. Sofre ainda os efeitos de uma Fobia Suave. São exemplos de fatores alérgicos alho, acônito, rosas, água corrente, água benta, sal, abelhas, polém, frio, etc.

Ambiente Especial [-1 ponto]

Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou terreno que não existe em abundância no local da campanha.

Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência: quando esse prazo se esgota você começa a perder 1 ponto de Força e 1 de Resistência por dia (com isso seus Pontos de Vida e de Magia também vão cair!). Você ficará fraco, mas não morrerá – um personagem ainda pode continuar vivo com F0, R0 e apenas 1 PV. Para evitar isso ou restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

Assombrado [-2 pontos]

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado.

Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

Criança [-2 pontos]

Você é uma criança. Possui baixa estatua, como em Modelo Especial, sofre as restrições culturais quanto à idade, não pode investir mais do que 1 ponto em Perícias, a não ser que tenha a Vantagem Genialidade, e tem acesos emocionais típicos de uma criança como credulidade, teimosia e histeria.

Dependência [-2 pontos]

Você depende do consumo de alguma coisa rara, muito cara, proibida, desumana, mortal ou com algum efeito colateral que reduz em -1 a sua Habilidade durante 1d horas. Em alguns casos diante de seu objeto de Dependência precisará fazer um teste de Resistência para evitar consumi-lo. Sua dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer vai sofrer um redutor cumulativo de -1 em Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não prover a Dependência morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal. São exemplos de Dependências: heroína, ópio, sedativos, plutônio, carne humana, sangue, ouro, etc.

Descontrole [-2 pontos]

Aproximadamente a cada 6 horas, em situações de stress e combate teste Resistência. No caso de um resultado 4, 5 ou 6 seus Poderes funcionam sem controle por alguns segundos.

Devoção [-2 pontos]

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo – e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de -1 em TODAS as suas Características.

Você NÃO pode possuir uma Devoção que seria usada em TODAS as situações de combate como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força".

Efeito Colateral [-1 ponto]

Sempre que executa seus Poderes uma reação incomoda acontece: correntes elétricas sobrecarregam, pessoas sentem dor, paredes vertem sangue, metais oxidam, etc. Seja o que for é algo constrangedor, chamativo ou medonho o suficiente para as pessoas (e outros paranormais) temam você ao menor sinal da manifestação de seus poderes.

Fraqueza [-2 ou -3 pontos]

Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:

Comum [-3 pontos]: Algo que acontece 50% das vezes e fácil de ser explorado por seus inimigos. Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.

Incomum [-2 pontos]: Algo que acontece 25% das vezes e não tão fácil de ser explorado. Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc.

Caso o objeto de sua Fraqueza seja eliminado também é eliminado o redutor de -1 nas Características. Os PVs perdidos são recuperados de forma normal. Caso a sua Fraqueza seja a alguma sustância e você a ingeriu ficará sujeito aos redutores de Envenenamento.

Fúria [-1 ponto]

Sempre que você sofre qualquer tipo de dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.

Durante a fúria você luta melhor (Habilidade +1 e FA final +1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer Vantagem que use PMs ou conceda benefícios em combate.

A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem que estava em fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo os redutores temporários de -1 em todas as suas Características durante uma hora. Se ele entrar em Fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

Guia [-1 ou -2 pontos]

Você não pode executar suas Perícias sem a consulta de livros, arquivos de computador, anotações, vídeos, bola de cristal, talismã, etc. Caso não tenha esses itens realizará qualquer teste como se não possuísse a Perícia. O custo da Desvantagem é de -1 se o Guia for algum tipo de item que possa ser facilmente carregado pelo personagem, mas ainda possa ser perdido de alguma forma, como folhas de partitura ou um telefone celular que o permita entrar em contato com um professor, por exemplo, e -2 se for algo que não possa ser acessado com facilidade de qualquer lugar - como uma grande biblioteca.

Inculto [-1 ponto]

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos - apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais. Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Mas se você tem um Mestre, Patrono ou Aliado, ele será capaz de entender você.

Inimigo [-1 ou -2 pontos]

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer.

Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de -1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o "gêmeo maligno", uma cópia exata do seu personagem. Por -2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas serão sempre construídos - ou modificados - pelo Mestre.

Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

Má Fama [-1 ponto]

Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

Maldição [-1 ou -2 pontos]

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; Ela sempre voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da maldição serão decididos pelo Mestre.

Suave [-1 ponto]: Irritante e constrangedora, mas nunca provoca nenhum redutor em testes. Por exemplo, pode ser que você mude de sexo quando molhado, nunca tocar outro ser vivo sem causar dor, ninguém acredita em suas palavras, alimentos estragam rapidamente onde quer que passe, etc.
Grave [-2 pontos]: Algo que põe sua vida em risco. Por exemplo, você se transforma em um animal comum reduzindo suas a 0 todas as suas Características, menos uma, quando molhado. etc.

Modelo Especial [-1 ponto]

Por algum motivo, seu corpo é diferente de um humano normal: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... Diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você não pode usar máquinas e veículos projetados para humanos – apenas aqueles que tenham sido projetados especialmente para você.

Monstruoso [-1 ponto]

Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal - as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) **NÃO** conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto também não é considerado Monstruoso.

Por motivos óbvios, ninguém pode ter Monstruoso e Aparência Inofensiva ao mesmo tempo!

Ponto Fraco [-1 ponto]

Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de +1 em seus testes de Habilidade quando lutar com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá - e terá um bônus de +1 quando lutar com ele. Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por TODOS os heróis e vilões!

Premonição [-1 a -3 pontos]

Uma versão macabra da Vantagem Oráculo. Aqui, você também vê o futuro, mas só prevê o que vai acontecer de ruim, como a destruição de sua raça, a morte de um ente querido ou a sua própria morte. As visões te atormentam, o que o deixa paranóico, achando que algo ruim vai acontecer a qualquer momento. Em termos de jogo isso equivale às Desvantagens "Assombrado" [-2 pontos], ou "Insano: Paranóico"[-1 ponto], ou ambas.

Procurado [-1 ponto]

Há uma recompensa por sua cabeça. Além de ser perseguido pela justiça, pelos bandidos ou por alguma outra instituição poderosa, seu rosto e nome são famosos. É uma combinação das Desvantagens Inimigo, Má Fama e talvez Segredo.

Protegido Indefeso [-1 ponto]

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você!

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre um redutor de -1 em seus testes de Habilidade, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE.

Se quiser, você pode ter mais de um Protegido - mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de -2 na Habilidade).

Recarga [variável]

A energia que alimenta seus poderes (Pontos de Magia) é limitada e precisa periodicamente ser reposta. Seu Poder de Fogo também recebe a Desvantagem Munição Limitada (recebendo os pontos equivalentes à Desvantagem Recarga), mas reposta juntamente com seus Pontos de Magia. O Mestre deve ter cuidado para não abusar desta Desvantagem a ponto de atrapalhar a fluência do jogo. Sua fonte de poder pode ser:

Comum [-0 ponto]: para recarregar seus Pontos de Magia basta a luz do Sol ou da Lua, água salgada, fogo, energia elétrica ou qualquer fonte relativamente fácil de encontrar.

Incomum [-1 ponto]: a recarga de seus Pontos de Magia é possível apenas por um meio raro, caro, proibido, único ou de difícil transporte. Por exemplo: sangue, ouro, plutônio, uma máquina vinda do futuro ou de outro planeta possuída apenas por você ou outros com poderes semelhantes.

Restrição de Superpoder [variável]

Esta Desvantagem deve ser ligada a TODOS os seus Superpoderes. Você não poderá usar seus Superpoderes em certas condições:

Comum [-2 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu Superpoder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Incomum [-3 pontos]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu Superpoder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas.

Os jogadores só podem escolher sua **Restrição** com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Segredo [-1 ponto]

Há uma sombra do passado te perseguindo, pode ser algo que você fez, sabe, possui ou é na verdade. Caso o segredo seja revelado o resto da humanidade, inimigos ou uma organização muito poderosa irá caçar você e às pessoas que ama. Também pode custar a vida de alguém do grupo ou a reputação de seus companheiros. Você vai ceder a qualquer chantagem para manter seu segredo preservado. A propósito alguém JÁ está te chantageando, cobrando favores ou extorquindo seu dinheiro. Se essa pessoa morrer outra virá em seu lugar.

Terreno Desfavorável [-1 ponto]

É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem. Você não pode combinar esta Desvantagem com o Código de Honra: Código da Área.

Torpor [-1 ou -2 pontos]

Você entra em um estado de estagnação metabólica acionada por algum evento. Quando está em torpor estará paralisado, petrificado ou em coma completamente vulnerável.

Incomum [-1 ponto]: Esta condição não acontece todo dia e não é tão fácil de ser explorada por seus adversários. Seu estado de Hibernação é ativado quando recebe uma estaca no peito, ao atingir 0 Pontos de Vida ou de Magia, se uma Dependência não é suprida, na escuridão total, etc.

Comum [-2 pontos]: Vai enfrentar esta condição todos os dias, ou se trata de algo relativamente fácil de ser explorado por seus inimigos. Hiberna à noite ou à luz do dia, quando recebe um beijo, quando estiver molhado, ao ingerir certos alimentos, etc.

Trapalhão [-1 ponto]

Você é desastrado e aziago. Faz tudo parecer mais complicado, não consegue dar uma informação direito, sempre omitindo fatos importantes, errando indicações, exagerando ou não distinguindo ficção, superstição e realidade, além de não conseguir interpretar mapas, manuais e pistas sozinho. Também é um péssimo humorista.

Vínculo [-1 ponto]

Sua existência está diretamente ligada a um objeto ou pessoa extremamente vulnerável, pode ser uma jóia, seus restos mortais, a imaginação de um garoto em coma, etc. Você sempre sabe em que direção está o seu Vínculo e caso ele seja destruído você também irá perecer.

Visão Deficiente [variável]

Limitações para o sentido da visão.

Curta Distância [-1 ponto]: você enxerga bem até pouco mais de 2m de distância, a partir daí não é possível distinguir absolutamente mais nada.

Daltonismo Agudo [-0 ponto]: enxerga apenas algumas cores e seus tons intermediários, isso trará dificuldades para interpretar mapas, informações de radar, metais preciosos, lugares, etc... Causando um redutor de -1 em vários testes de Perícia.

Óculos [-1 ponto]: Você precisa de óculos para enxergar. Sem eles você sofre os redutores de cegueira de -1 na Habilidade em combates corpo-a-corpo e -3 em combates à distância (Sentidos Especiais diminuem o redutor para -2). Se em qualquer momento fora de combate você receber mais de 1 ponto de dano faça um teste de Habilidade, se falhar os óculos caem. Em combate seu adversário poderá atingir especialmente seus óculos ou visor com um redutor de -1 na FA. Em qualquer dos casos recuperar os óculos exige 1 turno, mas você estará vulnerável neste intervalo de tempo.

Vulnerabilidade [variável]

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida à metade (arredonde para baixo) para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda sua proteção e frita seus Pontos de Vida!O Custo desta Desvantagem depende daquilo a que você é vulnerável:

- Qualquer ataque baseado em Poder de Fogo **[-3 pontos];**
- Qualquer ataque baseado em Força **[-2 pontos];**
- Magia e Armas Mágicas **[-2 pontos] [**apenas se o Mestre permitir magia na aventura**];**
- Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) **[-1 ponto].**

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de outros personagens: se você é vulnerável a Calor/Fogo, então QUALQUER calor ou fogo terá maior chance de feri-lo.

Código de Honra

Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov – você nunca pode desobedecê-las, mesmo que sua vida dependa disso.

1ª Lei de Asimov [-1 ponto]

Jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov [-1 ponto]

SEMPRE obedecer a ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Área [-1 ponto]

Nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

Código do Caçador [-1 ponto]

Nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

Código dos Cavalheiros [-1 ponto]

Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código de Combate [-1 ponto]

Nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Código do Criador / Bushidô [-1 ponto]

Mente programada para nunca atacar, conspirar, contrariar, falhar ou mentir contra seu mestre, criador ou contratante. Caso negue suas obrigações por omissão deverá aceitar as punições. Esse Código é especialmente recomendado para Construtos, mercenários, guerreiros samurais e escravos.

Código da Derrota [-1 ponto]

Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

Código da Ecologia [-1 ponto]

Nunca matar qualquer animal ou planta, nem permitir por omissão que alguém o faça. Você só pode dormir bem em áreas

selvagens; em cidades e áreas construídas leva o dobro do tempo para recuperar PVs e PMs.

Código do Guardião [-1 ponto]

Semelhante a Protegido Indefeso, mas aplicado a um objeto ou localidade.

Código dos Heróis [-1 ponto]

Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade [-1 ponto]

Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam. Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos (o máximo permitido).

Código do Pacifismo [-1 ponto]

Nunca usar armas e jamais usar qualquer poder ou magia capaz de causar dano em seres vivos. As únicas armas permitidas aos pacifistas são quaisquer meios que cause apenas imobilização aos adversários.

Código dos Piratas [-1 ponto]

Nunca trapacear na divisão dos tesouros, nunca ferir crianças e mulheres, nunca trair e revelar os segredos do bando. Jamais descumprir um contrato com seu empregador.

Código da Retribuição [-1 ponto]

Você sempre retribui o que fazem por você: se alguém salva sua vida você deve salvar ou servir a esse alguém se alguém tenta te matar você tentará matar esse alguém.

Código do Sacerdote [-1 ponto]

Seus poderes são vinculados a um código de leis, normalmente dogmas, obrigações e restrições. Se algum tabu do Código for desobedecido aos olhos de seus superiores, dos deuses, etc, seus poderes e algumas Vantagens são cancelados até completar uma missão de redenção ou penitência. Diferente dos outros Códigos de Honra os sacerdotes ainda têm livre arbítrio sobre suas atitudes.

Insanidade

Insano [variável]

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência acredita ou confia em você – apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior [-2 ou -3 pontos]. Outras mais suaves, não pagam nada [-0 ponto], mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só pode autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e Outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha.

As Desvantagens Homicida, Megalomaníaco e Sonâmbulo não foram listadas por não constituírem verdadeiras desvantagens ou serem proibidas para personagens jogadores.

Cleptomaníaco [-1 ponto]

Você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem sucedido em um teste de Resistência para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

Covardia [-2 ponto]

Nunca entra em situações de combate. Diante do perigo fica visivelmente apavorado e executa apenas manobras de combate à distância, fuga e defesa. Se o combate for inevitável faça um teste de Resistência, em caso de falha você desmaia ou fica paralisado.

Compulsivo [-1 ponto]

Existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa atividade, deve fazer um teste de Resistência por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. (Ah, sim: você NÃO pode ter como compulsão alguma atividade que possa ser feita enquanto luta!).

Demente [-1 ponto]

Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras isso é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler, escrever ou se comunicar com outras pessoas (exceto. um Mestre, Patrono, Parceiro ou Aliado).

Depressivo [-2 ponto]

Você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado (um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate significa um redutor temporário de -1 em todas as suas Características).

Distraído [-0 ponto]

Você tem grande dificuldade em se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (ou seja, qualquer cosia que não esteja ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre um redutor extra de -1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

Dupla Personalidade [-0 ponto]

Isto é parecido com Forma Alternativa: você tem um ouro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Focus e Superpoderes. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada – porque sua própria aparência e poderes também mudam!

A mudança, claro, não está sob o seu controle. A cada hora, ou mesmo em situações de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

Fantasia [-1 ponto]

Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

Fobia [-1 ou -2 pontos]

Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa deve fazer um teste de Resistência Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima. O valor da Fobia depende daquilo que você teme. Caso a fuga seja impossível você sofre os efeitos da Desvantagem Assombrado.

[-1 ponto]: uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...);

[-2 pontos] coisas comuns, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...).

Furioso [-1 ponto]

Exatamente igual à **Fúria**; se você sofre qualquer dano ou fica irritado e falha em um teste de Resistência, ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Todos os outros efeitos são idênticos à Desvantagem.

Ganancioso [-1 ponto]

Não divide seus pertences nem aceita nada emprestado. Nunca está satisfeito com o que possui, sofre de inveja e cobiça. Nunca faz um favor de graça. Nunca recusa uma oferta de dinheiro, ou uma recompensa, a primeira vista vantajosa. Os outros desconfiam de você (e com razão!) como a Desvantagem *Má Fama.*

Histérico [-1 ponto]

Você começa a rir ou chorar sem controle e sem motivo. Como acontece com Depressão, em termos de regras isso é o mesmo que Assombrado.

Luxuria [-1 ponto]

Você tem um comportamento lascivo inconveniente e recebe -2 para resistir à sedução, além de normalmente sofre os efeitos da Desvantagem *Insano: Distraído* quando há um rostinho bonito por perto.

Mentiroso [-1 ponto]

Você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. (Seria interessante o Mestre fazer esse teste em segredo, para que os jogadores não saibam se podem confiar no colega...).

Obsessivo [-1 ponto]

Exatamente igual à Devoção: você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de -1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.

Paranóico [-1 ponto]

Você não confia em NINGUÉM – nem mesmo em sus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja numa estalagem ou lugar confortável, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera por dia um valor igual à sua Resistência).

Suicida [-1 ponto]

Você não dá valor à própria vida, nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer – desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessário, fazendo coisas de forma impensada. Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto por aventuras durante as quais tenha morrido).

Vaidade [-1 ponto]

Você não aceita o segundo lugar. É fanático por si próprio ou alguma capacidade especifica (inteligência, habilidade de luta, beleza, coragem, etc). Fica irritado quando sua superioridade é questionada sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria.

Vantagens e Desvantagens para Magos

Energia Vital [+2 pontos]

Você tem o Poder de usar sua própria Energia Vital para alimentar magia e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar Vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto de PMs.

1 PV vale 1 PM, de forma normal. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Pontos de Magia Extra [+1 ponto]

Com esta Vantagem você possui Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência – Podendo inclusive, exceder o limite máximo. Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais.

Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você têm R3 (15 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R5. Ou seja, 25 PMs. Não afeta a Resistência, Pontos de Vida e pode ser comprada várias vezes.

Magia Branca [+2 pontos]

Você é um conjurador de magia sagrada, ligada ao caminho Elemental da Luz. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas.

Magia Elemental [+2 pontos]

Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos 4 elementos: Terra, Água, Fogo e Ar . Por essa razão seus efeitos são extremamente variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias da Terra (em geral ineficazes contra oponentes voadores) e magias do Ar (que permitem formar barreiras de ar, voar ou respirar sob a água). Existe ainda o xamanismo espiritual, que afeta a alma, força vital e criaturas mágicas.

Magia Negra [+2 pontos]

Você é um conjurador de magia negra, invocando o poder do caos e destruição. Ela corresponde ao Caminho Elemental das Trevas, e quase todas as suas magias são ofensivas ou destrutivas.

Mente Repartilhada [+2 pontos cada]

Você tem mais uma mente na sua cabeça (ou mais de uma cabeça...). Por conta disso poderá fazer duas ações mentais num mesmo turno, como executar magias ou outros poderes. Caso uma mente seja hipnotizada ou afetada por algum poder a outra não será. As suas mentes podem descordar algumas vezes e entrar em conflito.

Resistência à Magia [+1 ponto]

Esta Vantagem torna você muito mais resistente aos efeitos de qualquer magia – exceto dano. Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito, você recebe um bônus de +3 no teste. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre um falha.

Resistência à Magia não tem efeito contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona APENAS com magias e efeitos realizados por Magia Elemental e Magia Negra. Magia Branca funciona de forma normal com você.

Fetiche [+1 ponto]

Você não pode usar seus poderes sem um objeto especial para canalizá-los. Esse objeto costuma ser uma varinha, cajado para magos, um amuleto sagrado para clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não pode usar seus poderes até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

Sempre que você sofre dano superior a 1 ponto, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico, e vai gastar um turno para recuperá-lo.

Vantagens e Desvantagens para Máquinas

Bateria [-1 ponto]

Há uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só dura um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência**.** Quando esse limite se esgota as atividades da Máquina são cessadas durante 1d horas, até que sua bateria seja esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Controlar Máquinas [+2 pontos]

Pode operar os comando de uma máquina ou veículo apenas por contato visual sem precisar tocar nos seus comandos. Caso outra pessoa esteja fisicamente operando os comandos decida o vencedor a partir de uma disputa de FA vs FA. Este poder é válido para praticamente qualquer máquina ou veículo com o qual você está familiarizado.

Curto-Circuito [-2 pontos]

Uma versão tecnológica da Desvantagem Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), a Máquina pode sofrer um curto. Sempre que entrar em combate jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o defeito de manifestou, e a partir de agora vai provocar um redutor de –1 em TODAS as Características até que o combate ou situação termine.

Dano Gigante [+3 pontos]

Existem dois tamanhos de personagens: Normal e Gigante. Personagens e veículos gigantes têm Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida dez vezes maiores quando comparados a personagens e veículos normais.

Um Ataque Especial ou Arma Especial pode possuir uma série de Vantagens próprias. Esta nova vantagem, Dano Gigante, permite a esse Ataque ou Arma provocar dano normal em Combate de Gigantes (ou seja, dano dez vezes maior!)

A arma ou ataque é poderoso, mas impreciso, impõe um redutor de H -2 contra alvos gigantes (tipicamente com mais de 50m de altura) e H-3 contra alvos menores. No caso de um Ataque Especial, o redutor é cumulativo com essa manobra.

Quando usada por personagens que já possuem Tamanho ou Poder de Gigante, esta Vantagem não tem efeito algum.

Densidade Ampliada [-1 ponto]

Você é extremamente pesado, como conseqüências seu deslocamento é tratado como se sua Habilidade fosse 1 ponto menor, não pode nadar, usar a maior parte dos veículos e mesmo utensílios que os outros humanos. Cordas, escadas, pisos de madeira e montarias são alguns exemplos dos inconvenientes que você irá enfrentar, especialmente quando precisar disfarçar sua identidade.

Entender Tecnologia [+1 ponto]

Você tem uma sensibilidade sobrenatural para operar máquinas. Tocando no equipamento e se concentrando um pouco você absorverá por completo o manual de instruções de qualquer aparelho não importando sua complexidade ou origem. Poderá saber o que ele faz e operá-lo, mas não concertá-lo. 3 PMs por utilização.

Interferência [-1 ponto]

Emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos. Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Circuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, ás vezes, a Interferência pode ser usada como uma Vantagem (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Ferramentas [+1 ponto]

Pode transformar as mãos em ferramentas. Dano personalizado para Corte, Perfuração e Contusão, recebe um bônus de +1 nas Especializações Armadilhas, Arrombamento, Falsificação, Intimidação, Punga e Fuga da Perícia Crime e +1 na Especialização Mecânica de Máquinas.

Implantes [variável]

Implantes (ou cyberwares) são aprimoramentos tecnológicos na forma de equipamentos sofisticados inclusos na estrutura de ciborgues para a concessão de maior intimidade na interação com Máquinas e ampliações de habilidades.

Comunicador [+1 ponto]: Intercomunicadores de longo alcance permanentemente em contato com a sua central, adaptável a vários tipos de freqüência, escuta telefônica e ainda localização por satélite. Alguns sistemas de comunicação ainda permitem projetar a voz através de qualquer aparelho de rádio.

Espionagem [+0 ponto]: Equipado com gravadores de vídeo e áudio suficientes para 30 min de depreensão, fotografias digitais, microfilmagem e grampo telefônico.

Hacker [+0 ponto]: Meios para realizar praticamente qualquer tipo de pirataria de dados, testar senhas e saber para que os sistemas de segurança foram projetados.

Infiltrador [+1 pontos]: Olhos invisíveis aos leitores de retina, clonadores de retina por scanner, dispositivos para testar senhas, simulador de impressões digitais falsas, identidades falsas, amostras de DNA falso, invisibilidade a detectores de metais.

Suporte de Vida [+0 ponto]: Caso seja reduzido a 0 PVs, você não precisa fazer um teste de Morte, conseguindo automaticamente o melhore resultado (Muito Fraco). Caso receba dano novamente, você passa para o resultado seguinte (Inconsciente) sem rolar testes, e assim por diante.

Tecnauta [+1 ponto]: Os implantes necessários para explorar o ciberespaço desfrutando interação máxima.

Manutenção [-1 ponto]

Construtos e Máquinas nunca podem recuperar PV com descanso e itens, apenas podem ser reparados com a Perícia Máquinas. Por outro lado nunca morrem realmente, quando chegam a 0 PVs estarão destruídos, mas depois de uma temporada na oficina estarão em forma novamente. Um Construto não recebe Pontos de Experiência numa aventura na qual tenha chegado a 0 PVs. **Desvantagem Obrigatória** para personagens Construtos.

Memória Expandida [+2 pontos]

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo – para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior.

Mente Inacessível [+1 ponto]

Você é imune a Magias e Poderes que afetam e detectam a mente e formas de vida, nunca pode ser enganado por ilusões. Apenas Máquinas devem ter obrigatoriamente esta Vantagem.

Esta Vantagem também pode indicar que você é um alienígena, morto-vivo, por equipamentos especiais ou simplesmente apresentar padrões mentais mais complexos, desta forma você é imune a todas as formas de invasão à sua mente. Esta Vantagem também denuncia que você não é um simples humano. Não esqueça que essa é uma condição rara.

Mutilação [+0 ou +1 ponto]

Caso você seja feito em pedaços poderá colar suas partes de volta desde que os membros, peças ou órgãos estejam por perto. Você também pode se despedaçar à vontade. Para controlar partes mutiladas até a distância de seu campo de visão adquira esta capacidade pelo custo de **[+1 ponto]**.

Transporte [+0 ponto]

Sua Máquina é apenas um meio de transporte (moto, jato, carroça, cavalo, pássaro de energia, etc...) que sempre aparece quando você chama, seja apertando um botão, assoviando ou retirando da algibeira. Você não tem qualquer laço emocional com seu Transporte e caso ele seja destruído você logo poderá substituí-lo. Seu transporte deve ser construído com a metade de seus pontos iniciais de Personagem arredondado para cima, além disso, é permitido que sua montaria tenha como Vantagens Levitação, Aceleração, Salto, Vantagens para Máquinas, mas nada relacionadas a combate, "ultra-tecnologia" ou sobrenatural durante a criação do Personagem, afinal é apenas um meio de transporte.

Terreno [+1 ponto todos ou +0 cada]

Você pode se locomover sobre terrenos acidentados. Lava, dunas, gelo, pântanos, tempestades de areia, fortes vendavais, chuva, etc sem sofrer redutores de deslocamento e ignorando efeitos desfavoráveis do terreno. Usual para veículos terrestres ou espaciais.

Vácuo [+0 ponto]

Resistente aos rigores do vácuo espacial ou condições similares.

Vantagens e Desvantagens Necromanticas

Alimentação Bizarra [-0 ponto]

Você possui algum habito alimentar nojento. Insetos, carniça, vermes, aracnídeos, sua própria carne, cabelos, ossos ou secreções fazem parte de seu cardápio diário. Mesmo diante de outras pessoa precisará ser bem sucedido num teste de Resistência -1 para evitar o desejo de fazer uma boquinha.

Assustar Animais [-0 ponto]

Sua presença espanta animais ou os torna agressivos. Esqueça a possibilidade de andar a cavalo.

Aura Má [-0 ponto]

Sua alma está maculada com a maldade, rancor ou ódio extremo. Talvez você seja uma pessoa malévola ou apenas alguém que carrega uma maldição. Será detectado como uma manifestação do mal e receberá Boa Fama diante de todos as criaturas malignas que puderem sentir sua aura. Armas Sagradas funcionam contra você e em alguns casos pode ser esconjurado.

Beijo [-2 pontos]

Seus Poderes surtem efeito apenas a partir de um beijo na vítima. É proibido possuir qualquer poder que funcione à distância.

Convite [-1 ponto]

Caso entre em alguma propriedade privada sem o consentimento de seus donos sofrerá os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável, mas após ser convidado ao menos uma vez estará livre dos redutores até a mudança dos proprietários.

Grilhão [-1 ponto]

Um objeto liga sua existência a este mundo ou o mantém vivo. Pode ser desde um artefato ligado a seu período enquanto vivo, uma pessoa, seu próprio coração ou um objeto empregado no processo que lhe concedeu a imortalidade. Se o grilhão for destruído você será destruído também, caso o Grilhão seja roubado você se tornará escravo do novo possuidor precisando ser bem sucedido em testes de Resistência para não acatar suas ordens.

Mácula do Apodrecimento [-1 ponto]

Seu toque leva à morte pequenos animais e plantas, causa desconforto em outros seres vivos e ainda pode transmitir pequenas doenças. Também polui água e alimentos tornando-os impróprios para o consumo. Qualquer um que ingerir esses alimentos perde 1PV.

Prata ou Ferro Frio [-1 ponto]

Licantropos e Fadas são as vítimas usuais dessa maldição, Licantropos por ligação com a lua e Fadas por serem criaturas de energia mágica entram em "curto-circuito" com ferro puro não-temperado ou ferro de meteorito da mesma forma que um fio terra faz com a eletricidade. Na prática, dano desses metais só podem ser regenerados por descanso à velocidade normal; a presença do metal é incômoda e o toque chega a ser ácido levando à perda de 1 PV em alguns casos. Além disso, sofrem os efeitos de Vulnerabilidade [armadura reduzida à metade] diante do metal especifico.

Pontos de Morte [-1 ponto]

Só recupera PVs com "Cura para os Mortos", outros efeitos de necromancia, descanso na sua Tumba ou suprindo sua Dependência. Magias de Cura causam dano em você ao invés de recuperar PVs. Praticamente todos os mortos-vivos possuem essa Desvantagem.

Reflexo Sombrio [-1 ponto]

Incapaz de ser refletido em espelhos, no lugar da sua imagem aparece uma figura distorcida ou sua forma verdadeira. A visão de seu reflexo causa em você o mesmo efeito que uma Fobia.

Sem Reflexo [-1 ponto]

Não deixa imagem em superfícies refletoras. Um caçador de mortos-vivos experiente não terá muita dificuldade em localizá-lo

e não demorará muito tempo para as pessoas terem medo de você até adquirir Má Fama.

Sensibilidade à Luz [-1 ponto]

A luz de qualquer natureza incomoda seus olhos, a luz do dia ou intensa causam um redutor de Habilidade -1 e os efeitos de uma Fobia.

Sensibilidade ao Sol [-1 ponto]

A exposição ao sol causa a perda de 2 PV por minuto sem direito a testes de Armadura. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usa roupas pesadas.

Símbolo Sagrado [-2 ponto]

A visão de símbolos religiosos empunhados por portadores de Alma Pura e Clericato causa os efeitos de uma Fobia Grave, além disso, normalmente a visão de Símbolos Sagrados confere algum desconforto, sendo que o contato com esses símbolos causam a perda de 1 PV. Entrar em Solo Sagrado, como templos e cemitérios, confere os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável. Por fim, o contato com água benta é extremamente hostil causando a perda de 1 PV ao toque e até 1D em caso de ingestão.

Transformação Descontrolada [-1 ponto]

Sua forma de monstro ou personalidade maligna é ativada por uma condição que você não pode controlar completamente. Podem ser estados de raiva, dor, fase da lua, visão de sangue, perto da morte, em contato com certos territórios, aromas, plantas, metais, etc. Normalmente duas ou três condições.

Tumba [-1 ponto]

Caso não retorne para um local específico (caixão, sarcófago, terra de seu local de origem, câmara de proteínas, etc) você não consegue repousar recuperando PVs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera por dia um valor igual à sua Resistência).

Carniçal [+1 ponto]

Carniçal é uma espécie de Aliado para os Vampiros e alguns outros tipos de Mortos-Vivos, porém ainda melhor. Seu Carniçal nunca irá traí-lo e está disposto a morrer por você, por outro lado são limitados para tomar decisões sozinhos e ocasionalmente sua Devoção por seus senhores os levam a cometer imprudências, que para eles se trata de atos de dedicação. Carniçais são construídos de acordo com as regras normais da Vantagem Aliado, mas todos possuem a Desvantagem "Devoção: servir seu mestre", Código de Honra do Criador e Longevidade, enquanto puderem beber regularmente o sangue de seus senhores.

Redenção [+1 ponto]

Você recebeu sua Maldição e Poderes por algum ato pérfido cometido nessa vida ou na anterior. Quando compensar seu crime irá se tornar uma pessoa normal... Não pense que isso vai ser fácil. Funciona como a Vantagem Predestinado concedendo os mesmos benefícios.

Estrutura Corporal

Corpo Corrosivo [+2 pontos]

Corpo recoberto de ácido, chamas, gelo, etc, sendo capaz de queimar ao toque. Você recebe +1 na Força de Ataque apenas em combates corpo-a-corpo, além de +1 em Intimidação. Vale lembrar que neste estado você é sobre os efeitos da Vulnerabilidade de um elemento oposto, por exemplo, frio, calor, água, certos produtos químicos... 2 PMs por minuto.

Corpo Arenoso [+2 pontos]

Corpo modelável como areia. Neste estado você tem Armadura Extra contra Corte, Perfuração, Contusão e Vulnerabilidade à Água. 4 PMs por minuto e um turno para ativar.

Corpo Flamejante ou Lava [+3 pontos]

Seu corpo assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Poderá ser ferido apenas por ataques mágicos, armas mágicas e adquire Vulnerabilidade à Água, além de Armadura extra contra Fogo/Calor. 2 PMs por minuto.

Corpo Gasoso [+2 pontos]

Seu corpo assume a forma insubstâncial de névoa ou fumaça visível, neste estado é possível atravessar locais que não estejam hermeticamente fechados e confundir a visão dos oponentes, também adquire Levitação como se tivesse H 1. Quando se está na forma gasosa não é possível realizar qualquer ataque corpo-a-corpo e também só pode ser ferido por ataques mágicos e armas mágicas. 4 PM por minuto e um turno para ativar.

Corpo Líquido [+3 pontos]

Seu corpo assume a forma insubstâncial e moldável da água podendo atravessar as menores frestas. Neste estado ainda é possível atacar ou sufocar um alvo como o Poder Necromantico **Asfixia**. Só pode ser ferido por ataques mágicos, armas mágicas e adquire Vulnerabilidade a Fogo/Calor, além de Armadura extra contra Água. 2 PMs por minuto e um turno para ativar.

Corpo Metálico / Rochoso [+5 pontos]

Assume uma forma metálica se tornando muito denso e com Armadura Extra contra todos os tipos de ataque, exceto Magia e Armas Mágicas, mas sua Habilidade cai em 1 ponto podendo atingir H0. 5 PMs por minuto e um turno para ativar.

Por **[+1 ponto]** poderá assumir as propriedades físicas, químicas e coloração de metais a sua escolha. Pode reproduzir a densidade do ósmi, a reflexão à luz de espelhos, a condutibilidade da fibra ótica, a dureza do titânio, etc.

Intangível [+4 pontos]

Intangível como uma sombra ou holograma. Neste estado você não sente dor, tem Armadura Extra contra todos os tipos de dano, exceto Magia, Armas mágicas e poderes que afetam a mente, mas não pode causar qualquer dano e precisa desativar o poder antes de pegar um objeto. Também recebe os benefícios do Poder **Passagem Etérea** de Defesa. 4 PMs por minuto.

Membro Coletor [+0 ponto]

Uma língua, tentáculos ou cauda com a capacidade de manipular objetos com Habilidade -1, mas não capaz de atacar.

Membros Elásticos [+1 ponto]

Braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal, chegando ao máximo de 10m. Não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância: se quiser pode atacar com socos e chutes.

Membros Extras [+3 pontos cada]

Braços, pernas, cauda ou tentáculos. Você pode comprar Membros Extras várias vezes – Por exemplo, gastando 9 pontos para ter três Braços.

Além das utilidades obvias, como segurar mais objetos ao mesmo tempo, cada Membro Extra também permite fazer um ataque adicional por rodada. Este ataque terá FA igual a F+1d ou PdF+1d, independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma outra Vantagem ou Manobra.

Se não quiser fazer um ataque extra, um personagem também pode usar os Membros Extras para bloquear, aumentando sua FD em +1 durante aquela rodada. Os bônus são cumulativos, bloquear com dois Membros Extras ao mesmo tempo oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial, mas sem ganhar pontos.

Modelagem [+2 pontos]

Corpo maleável como massa de modelar. Você pode se esticar à vontade, se desmanchar para passar por uma fresta, mudar para um colchão, transformar as mãos em marretas, etc. Para verter em pára-quedas ou asa delta é preciso o Superpoder "Planar" de Transporte. Também ignora o dano por quedas em qualquer altura.

Toque de Energia [+1 ponto]

Possibilita transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual à sua Armadura: um personagem com Armadura 3 terá FA3+1D. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem. Estas qualidades tornam Toque de energia ótimo para se proteger de um grande número de atacantes. Pode provocar qualquer tipo de dano: **Ácido, Eletricidade, Calor/Fogo, Frio/Gelo, Perfuração** (espinhos, ossos, facas)... Qualquer coisa. Veja Tipos de Dano para mais detalhes. 4 PMs por utilização.

Tauro [+0 ponto]

O personagem possui um dorso humano, mas da cintura para baixo é semelhante a um animal de montaria, aracnídeo, ofídio, etc. Isso concede +1 na Perícia Corrida e +1 em testes de Força que não envolvam situações de combate e dano. Ainda é necessária a Perícia Montaria para realizar Ataques de Investida.

Saúde Especial

Comida, Sono e Ar Anulados [+1 ponto]

Nunca precisa comer / beber, dormir, respirar ou ir ao banheiro. Caso queira apenas um item dessa lista assuma que cada uma dessas necessidades vitais tem um custo de **[+0 ponto]**.

Idade Imutável [+0 ponto]

Você parou de envelhecer. Não pode sofrer os efeitos de poderes que causam envelhecimento. Esta condição gera alguns inconvenientes para quem precisa manter sua imortalidade em segredo.

Imortal [+1 ponto]

Por algum motivo você nunca pode morrer. Na verdade, você pode morrer – mas nunca vai CONTINUAR morto. Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impedem sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar a esse mundo. Isso pode acontecer porque você pertence a uma raça imortal, recebeu uma dádiva ou maldição dos deuses, tem algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Retornar da morte pode levar dias, semanas ou até meses. Em termos de Jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte. Você não ganha Pontos de Experiência durante essa aventura, mesmo que tenha derrotado adversários antes de morrer.

Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores; ser aprisionado, transformado em pedra...

Imunidade [+1 ponto]

Não pode ser vítima de nenhuma doença que normalmente afeta os seres humanos. É imune aos poderes que causam doença e a todas as formas de venenos e toxinas.

Longevidade [+0 ponto]

Você envelhece pelo menos três vezes mais devagar que os humanos. Qualquer tentativa de alterar sua idade causará apenas 1/3 do efeito desejado.

Regeneração [+3 pontos]

Muito difícil de matar! Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada.
Ao contrario de um imortal verdadeiro, um personagem com regeneração pode morrer definitivamente se sofre um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez, ou seja, na mesma rodada. Caso esteja com O PVs, o colapso total será provocado por um dano igual a 10 vezes sua Resistência.

Caso você seja reduzido a 0 PVs, faça seu Teste de Morte. O efeito de sua regeneração depende do resultado:

1) Muito Fraco: ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Contínuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.
2) Inconsciente: recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.
3) Ferido: recupera 1 PV e retorna à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.
4) Gravemente Ferido: recupera 1 PV em 1d horas.
5) Quase Morto: recupera 1 PV em 8 horas.
6) Morto: Você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Não recebe Pontos de Experiência em uma aventura na qual tenha "morrido".

Regeneração NÃO recupera e nem tem qualquer efeito sobre Pontos de Magia.

Poder de Fogo

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques de longo alcance. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo.

Como acontece com a Força, o dano do disparo é calculado jogando-se um dado para cada ponto de Poder de Fogo. Um personagem com PdF 5 joga o dado cinco vezes.

Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador - e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa! Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do nível do Poder de Fogo. O Poder de Fogo, dependendo do cenário utilizado, pode caracterizar a forma mais comum de dano. Em 3D&T não há diferença sobre a forma como o dano é causado, apresentamos agora as regras avançadas para Poder de Fogo.

Alvos Múltiplos [+2 pontos]

Você pode atingir com seu Poder de Fogo em cada turno um número de alvos igual à sua Habilidade, para acertá-los é preciso testar separadamente para cada destino uma jogada normal de ataque. Isto não o faz atingir o mesmo alvo várias vezes, apenas que você pode carregar mais flechas no seu arco, dispara diferentes rajadas ou tem coordenação motora suficiente para atingir mais de um alvo com seus tiros. 1 PM por alvo além do primeiro.

Bomba Relógio [+0 ponto]

Você pode causar explosões baseadas em seu Poder de Fogo com efeito retardado de até 1min por ponto de Habilidade a sua escolha. Suas bombas-relógio normalmente são objetos energizados ou um explosivo.

Desintegrar Matéria Inorgânica [+1 ponto]

O Poder de destruir por completo materiais inorgânicos como rocha, metal, polímeros, silício, etc. Este Poder não funciona em seres vivos ou mortos-vivos. Destruir objetos pequenos, como armas em combate, exige testes de Habilidade com redutores. Robôs, construtos ou outras criaturas inorgânicas atingidas sofrem os efeitos de Vulnerabilidade em relação a este Poder. A quantidade de matéria destruída equivale em quilos à tabela de Super Força, mas baseada em Poder de Fogo.

Flecha Arcana [+1 ponto]

Ao lançar uma magia em sua flecha e, quando esta flecha atingir um alvo, este será atacado pela magia. Apenas magias Instantâneas podem ser usadas desta forma. 1 PM para encantar.

Lança-Arpão [+0 ponto]

O disparo é uma teia, arpão ou cabo que causam dano mínimo ao atingir o alvo, mas útil para escaladas e atrair adversários de combate á distância para corpo-a-corpo. Possui Força equivalente a do atirador.

Sem Armas [+0 ponto]

A fonte de seu poder de fogo não é uma arma. Seu Poder de Fogo tem como fonte seus olhos, suas mãos, etc.

Tiro Carregável [+2 pontos]

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso que o normal – Seja acumulando carga em sua arma de raios, seja concentrando mais energia *chi* nas mãos, seja fazendo mais pontaria com sua adaga ou arco.

Usar esse tiro exige que você gaste 2 PMs e também um turno inteiro se concentrando. No turno seguinte, faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado. Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua força de ataque será 2 + (4x2), total FA 10.

Tiro Contínuo [+0 ponto]

Sua rajada de energia pode ser disparada continuamente durante 1D minutos com um alcance igual à sua Habilidade em metros. Você faz as mesmas jogadas de dano e ataque, mas agora tem o diferencial de poder manter seus adversários à distância, causar um efeito de sinalização, fazer trabalhos de soldagem e precisão, entre outras manobras.

Tiro Múltiplo [+2 pontos]

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 8 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade. A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do Inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

O Tiro Múltiplo pode ser baseado em apenas em Poder de Fogo, nunca em Força.

Munição Limitada [-1 ponto]

Normalmente um personagem com Poder de Fogo tem munição ilimitada, mas não nesse caso. Com esta Desvantagem sua arma tem um número de tiros limitados igual a 5 vezes seu Poder de Fogo (com PdF 4 você tem 20 tiros, por exemplo). Esta é toda munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada você precisa comprar ou fabricar mais.

Perícias

Você verá a seguir explicações sobre cada Perícia, e também uma lista de Especializações possíveis. Perceba que se você comprar a Perícia completa por 2 pontos, você terá TODAS as Especializações. Se quiser optar por adquirir a Especialização, cada uma custa 1/3 de pontos, ou seja, **[+0 Ponto]**, com 1 Ponto de Personagem é possível comprar até 3 especializações.

Animais

Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem (mas se deseja ter um animal treinado, vai precisar também da Vantagem Aliado). Em mundos de fantasia esta Perícia também permite se comunicar com os animais.

Doma: você sabe domar animais selvagens.

Montaria: você sabe montar cavalos e outros tipos de animais, como elefantes, camelos e mesmo animais alados.
Atenção: ao realizar um Ataque com uma lança sobre uma montaria em investida, sua Força é DOBRADA (FA= Fx2+ H+ 1d).

Tratamento: você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.

Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.

Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina, mas apenas para animais.

Artes

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar, tocar instrumentos musicais. Esta Perícia é uma exigência para certas magias que influenciam a mente e/ou os sentimentos.

Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhece peças falsificadas.

Fotografia: você sabe tirar fotos profissionais, reconhecer e fazer montagens fotográficas e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.

Instrumentos Musicais: você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.

Ofícios: você tem o conhecimento de práticas artesanais como costura, sapataria, carpintaria, etc.

Prestidigitação: você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.

Redação: você sabe produzir textos profissionais: relatórios, poesia, romances, reportagens, cartas de amor...

Outras Especializações: Canto, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Ilusionismo, Joalheria...

Ciência

Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

Astronomia: você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela. Também serve para manusear todo o equipamento de um observatório.

Biologia: você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...

Farmacologia: Você possui um vasto conhecimento sobre química, remédios, drogas, venenos, cosméticos, tintas, etc. Sabe exatamente como prepará-los, seus efeitos no organismo e como neutralizá-los.

Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.

História: você sabe sobre fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.

Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Psicologia: você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.

Outras Especializações: Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química...

Crime

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se está Perícia está Disponível para personagens jogadores.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhece peças falsificadas.

Fuga: saber como escapar de cordas, correntes e algemas. Na verdade suas articulações podem ser muito flexíveis, você pode estar sempre preparado para essas situações ou sua Espécie é escorregadia.

Furtividade: você sabe se esconder e também se movimentar em silêncio sem ser visto.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Punga: você sabe bater carteiras.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Tortura: você consegue o que deseja provocando em suas vítimas.

Esportes

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. **Atenção:** se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe, arqueiria) terá que usar as regras normais de combate.

Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies. Andar sobre cordas, fazer malabarismo...

Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Arqueiria: você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

Corrida: você é um corredor de curta e longa distância.

Jogos: você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiros, videogames, RPGs...
Mergulho: você sabe usar equipamento de mergulho.

Natação: você sabe nadar, recobrar rapidamente o fôlego, executar mergulhos em locais arriscados, realizar primeiros socorros em casos de afogamento, tem conhecimentos adicionais sobre a vida marinha e manipula equipamentos de mergulho.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

Idiomas

Você é um poliglota, Conhece os principais idiomas utilizados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas. Se você não tem essa perícia saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma especialização separada.

Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas por pontos e traços.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Leitura Labial: você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos da sua boca.

Linguagem dos Sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.

Outras Especializações: Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol e Demais Idiomas.

Investigação

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Conhecimento de Terreno: Você conhece muito bem a região (ou floresta, ciberespaço, mundo, etc), seus atalhos, códigos, regras, etiqueta e história.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

Jurisprudência: O conhecimento de como usar a seu favor leis e política tanto de sua cultura como na cultura de outros povos.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhece peças falsificadas.

Furtividade: você sabe se esconder e também se movimentar em silêncio sem ser visto.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Máquinas

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Computação: você sabe operar computadores, navegar na internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas de segurança.

Condução: você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...

Eletrônica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.

Engenharia: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.

Mecânica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos máquinas, veículos e armas.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

Manipulação

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos e ameaças.

Hipnose: você sabe afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

Jurisprudência: O conhecimento de como usar a seu favor leis e política tanto de sua cultura como na cultura de outros povos.

Lábia: você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.

Liderança: Você sabe como motivar equipes, dar ordens claras e conhece muito bem o protocolo militar.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Trato Social: o comportamento, política, hierarquia e rituais entre classes sociais, religiosas e profissionais. Como se portar, vestir, dançar, dirigir a palavra, barganhar e subornar.

Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

Sedução: você sabe sentir sentimentos românticos em relação á vítima.

Medicina

Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também como fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos você pode providenciar.

Um teste bem-sucedido de medicina pode restaurar um PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem. Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 PV, dependendo da gravidade de seus ferimentos.

Personagens que não sejam clérigos esta perícia é uma exigência para certas magias de cura.

Cirurgia: você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.

Diagnose: você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.

Farmacologia: Você possui um vasto conhecimento sobre química, remédios, drogas, venenos, cosméticos, tintas, etc. Sabe exatamente como prepará-los, seus efeitos no organismo e como neutralizá-los.

Primeiros Socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que deve fazer – ou NÃO fazer – em caso de acidente com vítimas.

Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagem insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mais não poderá curá-lo totalmente de sua insanidade).

Veterinária: você pode faze diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

Ocultismo

O conhecimento sobre coisas sobrenaturais, criaturas perigosas e lendárias. Infelizmente aqueles que insistem em manter a maioria desses segredos longe do grande público tende a caçar os investigadores dessas verdades.

Mortos-vivos: você conhece a existência, hábitos, poderes, fraquezas e um pouco sobre a cultura de Zumbis, Múmias. Esqueletos, Fantasmas, etc.

Ufologia: o conhecimento da ciência extraterrestre, raças e seus poderes.

Criptozoologia: a ecologia, poderes e fraquezas de monstros fantásticos, lendários para a maioria dos habitantes do mundo.
Atenção: esta Especialização pode ser útil para negociar a própria vida diante de um monstro inteligente...

Teoria da Magia: o conhecimento acadêmico sobre magia, os grandes magos do passado, iconografia mística, astrologia, itens mágicos e reconhecer poções de alquimia. Essa perícia é necessária para ativar, reconhecer e fabricar alguns itens mágicos.

Outras Especializações: Anjos, fadas, Vampiros, Metamorfos, etc.

Sobrevivência

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.

Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arqueiria: você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

Bússola Natural: você sempre sabe sua localização geográfica, a direção do Norte, noção exata de tempo e que caminho pegou, mesmo num labirinto.

Furtividade: você sabe se esconder e também se movimentar em silêncio sem ser visto.

Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Navegação: você sabe dizer onde está e em que direção deve seguir descrevendo referências ou códigos geográficos complexos.

Pesca: você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão, além de possuir conhecimentos extras sobre a vida marinha e mergulho.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Outras Especializações: Ártico, Oceano, Rios e Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montaria, Cavernas.

Supervantagens

A seleção de Superpoderes a seguir poderá ser, com os devidos cuidados, empregada em aventuras de super-heróis, terror ou fantasia. Note também que para causar os efeitos desejados você pode adaptar facilmente um Superpoder, uma vez que as regras pouco poderiam variar, para combinar com um Personagem, por exemplo, Criar Animal pode ser adaptado para outros tipos de criatura como elementais, plantas, monstros, etc.

Animais

Os dons dos animais e o controle sobre os mesmos. O efeito pode ser negado por um teste normal de Resistência. Geralmente é preciso contato visual com o alvo.

Acalmar Animais [+0 ponto]

Ameniza o ímpeto violento e cativa os animal nas proximidades. PMs iguais a Resistência do alvo.

Aderência [+0 ponto]

Capaz de se fixar em superfícies e se locomover com velocidade normal.

Anfíbio [+1 ponto]

Anfíbios podem respirar e se mover, ver, ouvir e falar normalmente debaixo d'água.

Convocar Animal [+1 ponto]

Atrai animais das redondezas para as proximidades do executor. A quantidade e o tamanho dos animais dependerá da quantidade de PMs gastos à razão de 1 PM por PV dos animais. Por **[+0 ponto]** você só pode convocar apenas uma espécie.

Convocar Animal [+1 ou +2 pontos]

O poder de criar instantaneamente animais a partir de energia mística bruta. É empregada uma quantidade de PMs guardadas na criatura até que o mago resolva pegá-los de volta ou até a criatura ser destruído. Há duas modalidades principais desta magia:

Tipo 1 [+1 ponto/ 5 PMs]: um animal construído com até 5 Pontos.

Tipo 2 [+2 pontos/ 10 PMs]: um anima construído com até 10 pontos.

Elo com Animais [+0 ponto]

Compartilha os sentidos de um Aliado animal. Caso o animal perca uma quantidade de PVs maior que sua Resistência Elo será desfeito. PMs iguais a Resistência do alvo ficam retidos.

Enfurecer [+1 ponto]

Transforma o temperamento de um animal em uma besta assassina incontrolável como se tivesse a Vantagem **Fúria**. PMs iguais a Resistência do alvo.

Falar com Animais [+1 ponto]

Comunicar-se livremente com animais. A resposta depende da inteligência do animal. Por **[+0 ponto]** você pode escolher um único gênero de Animal.

Familiar [+1 ponto]

Uma combinação entre Ligação Natural e Elo com Animais aplicado a uma única criatura. Você e seu Familiar conversam livremente apenas cruzando os olhares e sentem mutuamente a presença do outro, além de poder falar através dele. Você não pode ter dois familiares ao mesmo tempo. Seu Familiar é também um prolongamento de suas mãos no caso de magias que funcionem apenas ao toque. Caso seu familiar morra poderá substituí-lo em poucas semanas, mas não ganha Pontos de Experiência pela sessão.

Você ainda precisa adquirir a Vantagem Aliado ou Mascote.

Odor [+1 ponto]

O executor exala um forte odor que obriga os alvos nas proximidades que o inalarem a fazer um teste de Resistência. Em caso de falha a vítima perde 1 Ponto de Força por ponto de Resistência do executor ao custo de 3 PMs por utilização. Caso alguém nas proximidades usar o Poder Aroma ambos devem testar sua FA +1D versus a FA+1D do adversário baseados em Força, o vencedor da disputa terá seu "cheiro" prevalecendo. Normalmente leva um dia para uma criatura "recarregar" seu Odor.

Possessão Animal [+1 ponto]

Você pode possuir o corpo de um animal irracional. A vítima deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens físicas do alvo.

Este poder é considerado mágico: quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistências contra magia também valem para Possessão Animal. 1 PM por utilização.

Teia / Secreção Aderente [+1 ponto]

Você pode produzir uma rede aderente como as teias de aranhas. Para esguichar sua Teia você precisa ter o aprimoramento "**Lança-Arpão**" em **Poder de Fogo**. Para se locomover por ela veja "Surfe Somático" em Transporte. Uma rede de teias suficiente para prender alguém do seu tamanho leva 5 turnos para ficar pronta e

terá Força, Resistência e PVs iguais a sua no momento. Para atacar faça um teste de FA -1, em caso de acerto a vítima sofre um redutor de -1 na Habilidade até o próximo turno. Caso seja disposta no chão as vítimas que pisarem na teia também estão sujeitas a um redutor de -1 na Habilidade. A teia tem uma capacidade de carga equivalente à sua Força e se dissolve depois de uma hora. 1 PM por utilização.

Uivo [+0 ponto]

Emitindo um som característico todos os seres da sua espécie poderão reconhecê-lo como um semelhante e saber exatamente de onde você emite o som. O alcance é igual a sua Força x3km.

Vasculhar Olhos [+2 pontos]

O executor se torna capaz de enxergar pelos olhos de diversos animais simultaneamente, ou em turnos, para vasculhar um local em pouco tempo. Requer concentração absoluta e o alcance será em quilômetros igual a seus pontos de vida no momento. 3 PMs por utilização.

Veneno [+2 pontos]

Capaz de inocular veneno semelhante a vários tipos de aracnídeos, peixes e répteis. Testes de Chance de Nocaute no alvo a partir da primeira aplicação, perca de 1 PV por minuto até o estado **Ferido** em Testes de Morte. Custo de 4 PMs por utilização.

Arte

Os Poderes artísticos agem diretamente nas emoções dos alvos inspirados pela execução de canções. A duração destes poderes é em de turnos um número igual à Habilidade x5 do artista e terá um alcance igual à Habilidade x10m.

Canção Heróica [+1 ponto]

Cantando os grandes feitos do personagem ele adquire +1 PV por PM gasto, os PMs ficam retidos até o executor pegá-los de volta. Não pode ser usado para o próprio executor da canção e nem cura PVs perdidos. Podem ser transferidos até 2 PVs por turno.

Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com resistência 2 ou mais são imunes.

Canção Hipnótica [+3 pontos]

Após um teste bem sucedido de ataque baseado em Poder de Fogo, mas realizado a partir de um instrumento musical, um número de vítimas igual à Habilidade do executor sofre os efeitos da Vantagem Paralisia.

Canção Maldita [+2 pontos]

Quando está sendo entoada a Canção Maldita causa os efeitos da Desvantagem Assombrado na vítima.

Canção Mística [+1 ponto]

Quando entoada a Canção Mística transfere os PMs do executor para os alvos. Está e a ÚNICA forma de se recuperar PMs sem descanso. Pode ser transferido até 2 PMs por turno.

Canção do Prazer [+2 ou +3 pontos]

Ao entoar a Cação do Prazer os ouvintes entram em estado de êxtase e atingem um grau de fascínio e envolvimento pela arte que dançam ou interagem de forma irresistível. Uma forma avançada desse poder (possuí-lo por **[+3 pontos]** ao invés de **[+2 pontos]**) desinibe completamente os alvos presentes levando-os a práticas instintivas e destrutivas de adquirir prazer. Pode ser negado com um teste de Resistência -1. 2 PMs por alvo.

Inspirar a Guerra [+1 ponto por canção]

O alvo recebe os benefícios da Vantagem Torcida ou Arena. Há uma canção para cada um dos dois benefícios.

Réquiem [+1 ponto]

A vítima sofre os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável. 2 PMs por alvo.

Ataque Especial

Ataque Múltiplo [+1 ponto]

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar 3 vezes na mesma rodada consome 6 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

O Ataque Múltiplo pode ser baseado apenas em Força, nunca em Poder de Fogo.

Ataque Especial [+1 ponto]

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um golpe mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior.

Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um ataque que especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela.

Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem.

Este Ataque Especial “padrão” custa 1 ponto. Por mais pontos, é possível dar poderes extras ao ataque:

Área [+3 pontos]

Em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total do ponto de impacto e rediz em -1 para cada 3m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos (incluindo o principal) têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em 1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofre dano! Um ataque de Área custa 8 PMs.

Distanciamento [+0 ponto]

Seu Ataque Especial, e mesmo ataques normais, atiram o adversário para fora do alcance do combate corpo a corpo, caso você queira e consiga tirar um número de PVs maior que a Armadura do alvo.

Paralisante [+1 ponto]

Além do dano, acrescenta os efeitos da Vantagem Paralisia. Custa 2 PMs.

Preciso [+1 ponto]

Este ataque impões um redutor de H-1 contra o alvo em sua Força de Defesa. Nenhum custo extra em PMs.

Teleguiado [+1 ponto]

Parecido com o anterior, este ataque persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 contra o alvo em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Válido apenas para ataques com PdF. Também é válido para Armas Especiais. Custa 2 PMs.

Lento [-1 ponto]

Oposta de Teleguiado, esta é uma Desvantagem para Ataque Especial. Este ataque é lento, oferecendo um bônus de +2 em Esquivas. Válido apenas com ataques com PdF.

Perto da Morte [-2 ponto]

Outra Desvantagem para Ataque Especial. Ele só pode ser usado quando você está Perto da Morte, com PVs iguais a sua Resistência, ou menos.

Clima

Estes são os poderes que afetam a natureza e o clima. De todos os poderes estes são os mais maleáveis e terão uma área de efeito geralmente proporcional à quantidade de PMs gastas pelo executor do poder. Também a quantidade de PMs será proporcional à variação proposta pelo executor. Por exemplo, provocar uma nevasca num dia quente sem nuvens consome mais PMs do que numa noite de inverno. A palavra final fica por conta do Mestre.

Aquecer [+1 ponto]

Aumenta a temperatura em ambiente fechados partindo de você para 10°C por ponto de Resistência seu. Exige teste de Resistência para evitar um desmaio na maioria das criaturas. 3 PMs por utilização.

Chuva [+1 ponto]

Faz chover de precipitações simples (por 2 PMs) até um incômodo pé d'água suficiente para arruinar uma grande plantação (15 PMs). O custo em PMs aumenta também devido a condições que não favoreçam a formação de chuva.

Comandar Raios [+3 pontos]

Você pode escolher onde os raios de uma tempestade vão cair causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo. 1 PM por utilização.

Resfriar [+1 ponto]

Capacidade de baixar em 10°C a temperatura em ambiente fechados partindo de você por cada ponto de Resistência. 3 PMs por utilização.

Superfície de Gelo [+2 pontos]

Cria uma camada escorregadia de gelo ao custo de 2 PMs. Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um de teste de Habilidade -2 (ou Habilidade -1 caso possua a Perícia Esportes). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e exige um novo teste.

Manipular Água [+2 pontos]

Você controla o movimento da água de acordo com sua vontade. Quantidade de acordo com sua Força e precisão do efeito por sua Habilidade. 2 PMs por utilização.

Neblina [+0 ponto]

Evoca uma nuvem de fumaça ou neblina na área de efeito. Todos ficam impossibilitados de enxergar normalmente podendo sofrer as limitações para personagens cegos. Sentidos Especiais ajudam a se guiar na Neblina. Vento forte ajuda a dispersar a Neblina.

Nevasca [+1 ponto]

Cria uma tempestade de neve que esfria o ambiente e causa um redutor de -1 na Habilidade de todos dentro da área. A Nevasca pode passar mais rápido dependendo da temperatura ambiente. A partir de 5 PMs.

Ventania [+1 ponto]

Causar uma lufada de vento capaz de empurrar tudo diante de você com Força proporcional a sua capacidade de carga (pelas regras normais de Força em 3D&T) e alcance igual a seu Poder de Fogo.

As super habilidades de fuga e proteção.

Armadura Extra [variável]

Esta Vantagem torna você mais resistente a certos tipos de dano: sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano. **Exemplo:** você tem Habilidade 4, Armadura extra contra Frio/Gelo. Se for atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+ (3x2), resultando, em FD 10.
O custo depende daquilo que você é resistente:
Qualquer ataque com Poder de Fogo **[+4 pontos];**

- Qualquer ataque com Força **[+3 pontos];**
- Magia e Armas Mágicas **[+3 pontos];**
- Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) **[+2 pontos cada].**

Barreira [+1 ponto]

Você pode criar uma barreira de espinhos, gelos, rocha, etc. A Barreira terá um números de PVs igual aos seus no momento. Alcance igual à sua Habilidade x10m. 2 PMs por utilização.

Deflexão [+1 ponto]

A chance de bloquear completamente um ataque feito com Poder de fogo, sem sofrer quase nenhum dano.

Quando recebe um ataque baseado em Poder de Fogo, gastando 2PMs a Habilidade é duplicada para calcular a Força de Defesa. Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do oponente, o ataque é desviado para longe e não causa nenhum dano.

A Deflexão é considerada uma Esquiva – ou seja, Só pode se usada um número máximo de vezes igual à Habilidade do defensor. Deflexão não funciona conta ataques feitos com Membros Elásticos.

Escudo [+4 pontos por escudo]

Este é o poder de fazer campos de força e prisões de energia. Você pode criar campos de força ou prisões para afetar um número de pessoas igual à sua Habilidade. O campo de força se move junto com você. Sua proteção também pode ser moldada para praticamente um formato mais aerodinâmico, como uma esfera, a dianteira de um avião, uma lancha, etc. Caso o campo não seja criado para você próprio é necessário estar à distância de combate corpo-a-corpo para execução no alvo, se estiver tentando aprisionar alguém a vítima pode tentar uma esquiva enquanto o campo se forma.

A duração em minutos igual à sua Habilidade, quantidade de Pontos de Vida igual à sua Armadura x10. Seu campo de Força também só terá poderes equivalentes aos seus, por exemplo, só poderá levitar ou ignorar o impacto de uma queda se tiver também estes poderes, mas poderá prender normalmente alguém contra a parede, caso o alvo esteja próximo à superfície, boiar, servir como cama elástica e armazenar uma quantidade de ar igual à sua Armadura x20min. 4 PMs por utilização.

Passagem Etérea [+2 pontos]

Você pode atravessar instantaneamente estruturas em rocha, vidro, polímeros, madeira ou metais não muito densos. Por **[+0 ponto]** você pode selecionar apenas um único tipo de matéria. Em combate faça um teste de H, caso obtenha sucesso o ataque atravessa você, neste turno apenas, sem causar dano, exceto para magia e armas mágicas. 2 PMs por utilização.

Pintura [+1 ponto]

Você pode se transformar em uma pintura, grafite, tatuagem, mancha, mosaico, fotografia ou qualquer imagem bidimensional por quanto tempo quiser, será uma figura com aproximadamente o seu tamanho e irá de alguma forma remeter sempre a você. 3 PMs por utilização.

Reflexão [+2 pontos]

Igual à Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Quando recebe um ataque baseado em Poder de Fogo, gastando 4PMs a Habilidade é duplicada para calcular a Força de Defesa. Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do oponente, o ataque é desviado para longe e não causa nenhum dano. Não apenas todo dano é evitado, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original.

A Deflexão é considerada uma Esquiva – ou seja, Só pode se usada um número máximo de vezes igual à Habilidade do defensor. Deflexão não funciona conta ataques feitos com Membros Elásticos.

Repelir [+1 ponto]

Um tipo de criatura não pode se aproximar de você até a distância de ataque corpo-a-corpo. Você precisa especificar se esse poder se aplica a animais, mortos-vivos ***ou*** uma raça de Monstros. Não há versão para criaturas inteligentes vivas. Caso se aproximem sentem o efeito de uma Fobia. Por [+0 ponto] você pode repelir apenas um gênero de criaturas. 2 PMs por minuto.

Ilusão

O Poder de manipular a luz, as trevas, criar falsas imagens e sensações para confundir os inimigos.

Alucinações [+1 ponto]

Concede os efeitos da Desvantagem Assombrado à vítima em cada utilização. O efeito dura um número de dias igual a Habilidade de executor. 3 PMs por uso.

Blenden [+0 ponto]

Permanecendo furtivamente nas sombras fará de você Invisível. Movimentos bruscos, como correr e atacar, ou ainda receber qualquer tipo de dano quebra seu disfarce.

Cópias Holográficas [+2 ou +3 pontos]

Fazer várias cópias de si próprio, apenas sentidos especiais podem notar a diferença. Caso queira fazer as outras pessoas parecerem com você esse poder custa **[+3 pontos]** ao invés de **[+2 pontos]**. 1 PM guardado por cada Ilusão.

Enigmas [+0 ponto]

Você pode escrever mensagens em código ou textos ilusórios que só podem ser lidos por seu Mestre, Aliado, Parceiro e pessoas para quem você destinou a mensagem. Outros Ilusionistas podem localizá-la, mas precisarão de mais poderes para ler.

Ilusão [+3 pontos]

Permite fazer ilusões capazes de enganar os 5 sentidos. A ilusão precisa estar dentro do campo de visão do ilusionista e se desfaz após receber um número de ponto de dano igual ao dobro da Resistência do Ilusionista.

Se o Ilusionista tentar projetar alguma coisa que ele nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que apreçam absurdas ou fora de lugar (um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando uma luxuosa armadura completa...). O Mestre pode aplicar modificadores ao teste.

Ilusões usadas em combate são capazes de causar um falso dano na mente da vítima levando o adversário até a Inconsciência em Testes de Morte, mas não sendo capaz de matar. Este poder não funciona duas vezes na mesma pessoa ou em alguém que já o tenha visto lutar. Sempre que receber dano a vítima pode fazer um teste de Resistência para perceber que nada sofreu. Se falhar, sofre dano "normal". A Ilusão nesse caso terá uma quantidade de Pontos de Personagem equivalentes aos Pontos de Vida do Ilusionista no momento.

2 PMs: uma ilusão do tamanho de um objeto pequeno que possa ser segura com apenas uma só mão, e imóvel.

3 PMs: uma imagem pequena (e em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

4 PMs: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

5 PMs: do tamanho de um homem (em movimento) ou de um cavalo (imóvel).

6 PMs: um cavalo (em movimento) ou elefante (imóvel).

7 PMs: elefante em movimento ou dragão imóvel.

8 PMs: dragão em movimento ou exército imóvel.

9 PMs: exército em movimento ou aldeia imóvel.

10 PMs: aldeia em movimento ou montanha imóvel.

11 PMs: uma montanha em movimento!

Imunidade a Ilusões [+0 ponto]

Você sabe identificar perfeitamente ilusões.

Invisibilidade [+2 pontos]

Você pode ficar invisível. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade. Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H-1 para acertar ataques corporais conta você, e H-3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas H-2 para ataques a distância e esquivas. Ver o Invisível vence totalmente sua invisibilidade.

Invocar a Invisibilidade leva um turno e consome 4 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

Invisibilidade Seletiva [+0 ponto]

Um tipo de criaturas não pode vê-lo. Você precisa especificar se esse poder se aplica a Animais, Mortos-vivos ***ou*** uma raça de Monstros. Não há versão para criaturas inteligentes vivas. Veja Invisibilidade em Ilusão para mais detalhes sobre o efeito.

Invocar a Invisibilidade leva um turno e consome 2 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

Luz Continua [+0 pontos]

Iluminar um objeto ou o próprio corpo para brilhar como uma tocha. 1 PM retido por quilo de objeto ou pelo próprio corpo inteiro.

Mensagem Ilusória [+1 ponto]

Você pode projetar uma imagem sua levemente transparente para enviar uma mensagem a qualquer distância desde que você conheça bem o local de destino. É possível se comunicar como se estivesse lá. 1PM por turno.

Ocultação [+2 pontos]

O oposto de Ilusão. Este poder faz com que coisas sumam aos olhos dos outros seguindo os mesmos limites da tabela de Ilusão. Custo igual ao da tabela de Ilusão -1 PM.

Ofuscar [+1 ponto]

Cria uma explosão de luz, que caso o alvo falhe num teste de Armadura ficará ofuscado durante um número de turnos igual à Habilidade do executor, impondo os redutores normais de cegueira: -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquivas devido à cegueira. A critério do Mestre alguns sentidos especiais podem reduzir o redutor de ataque à distância para H -2 e outros sentidos (como Radar) podem ignorar qualquer redutor no sentido da visão. Por razões obvias esse poder não funciona sob o sol ou locais muito iluminados. Também útil para fazer shows pirotécnicos. 1 PM por utilização.

Trevas [+1 ponto]

Cria um manto de trevas capaz de obscurecer uma área equivalente a Habilidade do executor x10m. 2 PMs por utilização.

Magnetismo

Esta seção engloba os raros poderes de manipular os metais e os campos magnéticos.

Pulso Eletromagnético [+2 pontos]

O Poder de quebrar Máquinas. O alcance desse poder é igual à sua Habilidade x10m. Normalmente difícil de controlar, aparelhos eletrônicos costumam apresentar problemas quando você está de mau humor. Quebrar ou explodir equipamentos terá uma dificuldade relacionada à complexidade do sistema e ao estado de conservação do aparelho, máquinas alienígenas ou de qualquer natureza que sua mente não conheça terão dificuldades adicionais.

Robôs atingidos pelo Pulso Eletromagnético são submetidos às jogadas contra a manobra Nocaute com um redutor de -1 em todos os teste. 3PMs por utilização.

Calculadora: Resistência 1

Computador: Resistência 2

Carros e Helicópteros: Resistência 3

Máquinas Industriais: Resistência 4

Magnetizar [+1 ponto]

Você pode transformar metais em potentes imãs dentro de uma área ou cancelar as propriedades de outros campos magnéticos. Personagens que carreguem muitos metais, como ciborgues, por exemplo, recebem um redutor na Habilidade igual à Força do executor.

Moldar Metais [+1 ponto]

Você pode manipular, moldar e torcer metais sujeitos aos efeitos do magnetismo com sua vontade com o alcance de seu PdF, mas os efeitos baseadas na sua Força. Pode requerer a Perícia Escultura em alguns casos.

Sucata [+1 ou +2 pontos]

Manipulando metais ao redor você pode construir instantaneamente criaturas de sucata para lutar sob seu comando ou reunir a sucata para repor provisoriamente partes perdidas em seu próprio corpo. Diferente de um golem você precisa estar concentrado e manipulando a sua criação.

Sucata tipo 1 [+1 ponto]: uma criatura construída com até 5 pontos de personagem ao custo de 5 PMs guardados.

Sucata tipo 2 [+2 pontos]: uma criatura construída com até 10 Pontos de Personagem ao custo de 10 PMs guardados.

Mente

As habilidades da mente sobre a mente e da mente sobre a matéria. Estes Poderes não tem efeitos sobre animais, monstros e mentes de outros mundos.

Amnésia [+2 pontos]

Faz a vítima esquecer quem é, mas não suas Perícias e poderes durante 1d meses caso falhe num teste de Resistência. Este poder também pode ser usado para apagar da mente do alvo alguma informação específica, mas essa informação ressurgirá depois de cerca de 2d meses.

Avatar [+2 pontos]

Uma projeção psiquica/espiritual pessoal luta em seu lugar no Plano Material ou no Plano Astral. Avatar é um outro ser construído com a mesma quantidade de pontos que você, mas com certas restrições de Vantagens ou Desvantagens, por exemplo, um Avatar não pode ter um Patrono. Caso você sofra qualquer dano enquanto o Avatar estiver agindo ele desaparecerá e precisará de sua Resistência em minutos para se recompor. Supostamente todas as pessoas possuem um Avatar no Plano Astral, mas você tem total controle sobre seu "eu espiritual". 3 PMs por minuto.

Bloqueio Telepático [+2 pontos]

Ninguém pode entrar na sua mente sem ser bem sucedido num Teste de Vontade. Caso o Invasor falhe receberá uma quantidade de Dano igual à sua Resistência sem direito a testes.

Comunicação [+1 ponto]

Entender e ser entendido por todos à sua volta, mesmo desconhecendo o idioma ou sendo incapaz de falar. Diferente da Perícia Línguas este poder é restrito apenas à linguagem oral e, em alguns casos, gestual para alvos nas proximidades, não há qualquer aplicação à linguagem escrita ou a mensagens por rádio ou telefone, por exemplo.

Convocação [+2 pontos]

Cria na vítima o desejo incontrolável de ir ao encontro de quem o convocou, ambos se tornam magicamente unidos e o convocado sempre sabe em que direção ir. É preciso contato visual, conhecer o alvo ou um objeto pessoal da vítima. O alvo submetido a este poder recebe os efeitos de "*Insanidade Obsessivo: localizar o convocador*". Apenas uma pessoa pode ser convocada por vez, os efeitos podem ser negados por um teste de Resistência e acabam quando ambos se encontram. 4 PMs por utilização.

Grito Mental [+0 ponto]

Mensagens de Chamado ou Socorro ecoam na mente de todos num raio de 500m por ponto de Habilidade. 2 PMs por grito.

Incutir Conhecimento [+1 ponto]

Você pode armazenar uma Perícia ou conhecimento específico seu na mente de alguém sem a Vantagem Memória Expandida. 2 PMs ficam armazenados no alvo.

Insanidade [+1 ponto]

Concede à vítima os efeitos da Desvantagem Insano por 1D horas, a natureza da insanidade depende da personalidade do alvo e termina a critério do Mestre. O efeito pode ser negado por um teste de Resistência -1. 2 PMs por utilização.

Inspirar Sentimentos [+0 a +2 pontos]

Implanta uma forte emoção na vítima. O efeito pode ser negado por um teste normal de Resistência. É necessário já possuir a Vantagem Telepatia ou a Especialização Instrumentos Musicais de Artes. Dependendo da interpretação do Mestre resistir a este poder pode se tornar mais fácil ou difícil. Os efeitos duram instantaneamente e são cancelados quando a vítima sofre uma quantidade de dano igual à sua Resistência.

Ampliar [+1 ponto]: a vítima tem suas sensações no momento da execução multiplicadas por 5.

Destemor (+0 ponto): torna o alvo imune a todas as formas de medo. 2 PMs.

Ódio [+1 ponto]: a vítima sente os efeitos de um falso ódio por algo ou alguém induzido pelo telepata. 4PMs.

Paixão [+1 pontos]: a vítima sente os efeitos de uma falsa paixão pelo executor ou outra criatura à sua escolha, se tornando seu protetor. Criaturas de baixa inteligência desenvolvem um amor filial ou maternal instintivo pelo protegido. 4PMs.

Pânico [+2 pontos]: a Vítima fica apavorada e tenta fugir do telepata de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer Manobra, Vantagem ou Magia que consumam PMs – exceto aquelas que ajudem na sua fuga, como esquivas, Aceleração, Teleporte, etc. 4PMs.

Manipular Consciência [+1 ponto]

Entrando na mente da vítima você pode criar um ambiente ilusório e manipular suas ações e lembranças. Por exemplo, poderia se fazer passar por uma pessoa da família e criar o ambiente ilusório de um banco para extrair o conhecimento das senhas do alvo. É necessário concentração total, estar próximo à vítima inconsciente e passar em testes adequados da Perícia Manipulação. A vítima tem direito a um teste de Resistência antes de responder qualquer pergunta ou caso receba dano ilusório com os redutores e bônus estipulados pelo Mestre. 2 PM por minuto.

Possessão [+2 pontos]

Você pode possuir o corpo de qualquer outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens físicas (conhecimentos ou valores morais, como código de Honra ou Perícias, não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima).

Este poder é considerado mágico: quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistências contra magia também valem para Possessão.

Para possuir por tempo indeterminado o corpo de alguém o custo é de 10 Pontos de Experiência.

Poltergaist [+1 ponto]

Causa caos semelhante a um pequeno furacão ou terremoto ao redor de você. O estrago é proporcional a sua Força. Os outros fazem um teste de Habilidade para manter o equilíbrio ou se agarrar em alguma coisa, em caso de falha é possível que sofram algum tipo de dano, no caso 1d por ponto de Força seu na área equivalente à sua Habilidade x20m, mas apenas se falharem em testes de Habilidade e você não pode escolher os alvos atingidos.

Provocação [+2 Pontos]

O irritante "Poder" de incitar a sensações de humilhação no alvo, normalmente caracterizado por provocações e uma gargalhada estridente acompanhada pelo riso de todos à volta. Como resultado o destinatário estará propenso a perder a calma ou entrar em Fúria ou sofrer os efeitos da Desvantagem Assombrado ou uma Fobia. 2 PMs por utilização.

Respeito [+2 pontos]

As criaturas inteligentes da Área em contato visual ficam impossibilitadas de atacá-lo em combate corpo-a-corpo, a não ser que você ataque primeiro ou passem num teste de Resistência -3. Custo de 4 PMs por minuto.

Sanidade [+1 ponto]

Cancela os efeitos de poderes que confundem a mente e a Desvantagem Insano por uma hora por nível de Habilidade do telepata ao custo de 2 PMs por utilização.

Sonhos [+0 ponto]

Você pode enviar sonhos, pesadelos e mensagens para os alvos enquanto dormem, os sonhos parecem reais e dificilmente não seriam reconhecidos como sobrenaturais.

Sono [+2 pontos]

Faz com que a vítima durma mediante um teste de Resistência e ao custo de 2 PMs por utilização.

Sugestão [+1 ponto]

Faz uma criatura inteligente acreditar no que você quiser, desde de que não vá contra o Código de Honra, Devoção, cause dano a alguém muito querido ou à própria vítima. O alvo tem direito a um teste normal de Resistência. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano a magia é imediatamente cancelada. 2PM por utilização.

Qualquer personagem com a Perícia Manipulação pode usar essa magia como se fosse uma habilidade natural, sem gastar pontos de magia. Neste caso ela não é considerada uma magia e quaisquer proteções ou invulnerabilidades do alvo não têm efeito.

Telecinese: Afastar [+2 pontos]

Você pode repelir objetos com a força da mente. O peso limite é determinado por sua força e a distância por sua Habilidade x 10m. Não precisa de Poder de Fogo para atacar em combate.

Telecinese: Aproximar [+1 ponto]

O poder de atrair objetos para sua direção com a força da mente. O peso limite é determinado por sua força e a distância por sua Habilidade x 10m.

Telecontato [+0 ponto]

Este é o poder de localizar alguém com quem o telepata possui afinidade. O alcance em quilômetros equivale à Habilidade x1km. Objetos pessoais do alvo podem ajudá-lo a “farejar” a mente de seu objetivo. 1 PM por utilização.

Telepatia [+2 pontos]

Você tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou - e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas. Você só pode ler a mente de alguém que consiga ver.

Usar Telepatia quando você esteja calmo e concentrado não consome PMs. Em situações de combate, no entanto, precisa gastar 1PM para cada utilização.

Metamorfose

Os Poderes de mudança de forma e transformações. Mudar de forma custa 2 PMs.

Copiar Aparência [+1 ponto]

Fora de Combate copia aparência, roupas e voz de alguém que tenha visto recentemente ou conheça bem. Embora essa cópia seja praticamente perfeita ainda pode ser detectada por alguns Sentidos Especiais. Caso perca um PV em qualquer situação a Aparência se desfaz.

Encolher [+1 ponto por Nível]

Reduz em 50% o seu tamanho além de aplicar um redutor de -1 para Força e Poder de Fogo em cada nível até o limite de 0, afetando a Força de Ataque. A redução é instantânea e você pode permanecer assim por quanto tempo quiser.

Expandir [+1 ou +2 pontos por Nível]

Aumenta em 50% o seu peso e tamanho além de conceder um bônus de +1 para Força a cada nível, afetando a Força de Ataque e a carga até Força 5. Para cada aumento a partir de 6 o poder custa +2 pontos. 3 PMs por minuto.

Forma Alternativa [+4 pontos]

Você pode mudar de forma e de Poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, você pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, Com outras Características, Focus e Vantagens – mas as Desvantagens, Perícias e magias conhecidas permanecem sempre as mesmas, a não ser que se trate de uma nova personalidade.

Você pode ter quantas Formas Alternativas quiser, se puder pagar por elas. Cada Forma pode, inclusive, ter sua própria Vantagem ou Desvantagem Única. Contudo, lembre-se que você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se uma delas é Anfíbio, por exemplo, mudar para um Anão não vai apagar sua

necessidade de um Ambiente Especial; e se uma forma é um construto, você nunca pode recuperar PVs em nenhuma outra forma.

Mudar para uma Forma Alternativa leva um turno e é o único poder do campo Metamorfose que não consome PMs, você pode mudar livremente. A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou Magia atuais – mas pode reduzi-los, caso a nova Forma tenha Resistência baixa demais.

O custo de cada Forma Alternativa é **[+2 pontos]** para Máquinas e **[+4 pontos]** para Personagens.

Forma Animal [+1 ponto]

Você pode assumir a forma de um animal existente na natureza (apenas um) livremente. Este animal é construído com a metade de sua quantidade de Pontos arredondada para cima, mas sua Resistência e PVs não se alteram com a mudança de forma e você não precisa distribuir Pontos nesta Característica.

Forma Humana [+1 ponto]

O Poder de assumir uma aparência humana ou semi-humana. O disfarce para uma criatura com a Desvantagem Monstruoso, Membros Extras ou Modelo Especial se passar por uma pessoa comum. Um personagem com outras Desvantagens precisa de uma Forma Alternativa, não de uma Forma Humana.

Formar Bando [+1 ponto]

O Poder de se transforma em uma turba de pequenos animais como insetos, ratos, morcegos, borboletas, etc capazes de causar dano equivalente à sua Força por turno, por exemplo, se você tem Força 3 causará 3 pontos de dano por turno no máximo. A turba de animais age como uma única criatura. Caso a maior parte dos animais morra o Personagem volta à sua forma natural com metade dos PVs que tinha no momento da transformação. O bando conservara os poderes já possuídos pelo Personagem: vôo, anfíbio, peçonha etc.

Guarda Roupa [+0 ponto]

Você pode mudar a vontade seu figurino em estilo, cor, modelos, tamanho, maquiagem, disfarce, etc. Concede um bônus de +1 na Especialização Disfarce de Crime. Não altera sua aparência, apenas suas roupas e maquiagem.

Licantropia [+0 ponto por forma]

Você pode mudar de forma como os lendários licantropos. Fora a forma humana você pode assumir formas de animais ou híbridos, não obrigatoriamente as duas. Nas formas não-humanas não poderá lançar magias ou falar com humanos (apenas animais, licantropos e outros habilitados a falar com animais), estará sob Modelo Especial, não ganha pontos pela Desvantagem Monstruoso em outras formas (exceto a humana, se tiver), receberá +1 na Habilidade em situações de deslocamento em algumas formas, também é válido lembrar que licantropos são considerados monstros para os olhos da humanidade e podem ser detectados por meios mágicos. Siga esses passos:

1° determinar quantas formas ou animais você possui. **[+0 ponto] cada uma** além da primeira;
2° construir primeiro a de menor pontuação;
3° a forma seguinte recebe seus demais Pontos de Personagem adicionando pontos às Características. Repita o processo nas demais formas.
4° as Vantagens, Desvantagens e Poderes são compartilhados.

Embora a construção de Personagem seja livre o Mestre pode pré-determinar o "padrão" dos licantropos na Campanha determinando o número de formas, Vantagens e Desvantagens obrigatórias, afinal seria bem estranho um lobisomem criado sem a Desvantagem necromantica "Prata", Ponto Fraco, Alergia ou Fraqueza à Prata e acônito. Licantropos também apresentam sintomas de psicose, magnetismo sexual e fascínio pela lua.

Vejamos um lobisomem de 12 pontos e 3 formas. Você poderá construir a vontade seu personagem, este é só um exemplo:

Vantagens [+5 pontos]: Licantropo **[duas formas** além da humana**]**, Ataque Múltiplo, Olfato Aguçado, Audição Aguçada, Sobrevivência, Botânica, Uivo. **Desvantagens [-4 pontos]:** Fúria, Prata, Vulnerabilidade à Magia e Armas Mágicas.
Lobo [+6 pontos] (1ª forma – forma primaria) F1 H2 A1 R2 PdF 0
Humano (2ª forma) F2 H2 A2 R2 [+2 em relação à anterior]
Homem-Lobo (3ª forma) F3 H3 A2 R4 [+3 em relação à anterior]

Múltiplas Formas [+2 + X pontos]

Você pode adquirir a forma de diversos Animais Não importa qual o animal: você precisa ter na sua ficha de Personagem as Vantagens necessária para a nova criatura (Anfíbio,Levitação, Sentidos Aguçados, etc), mesmo que não as use na forma principal. Normalmente todas as suas formas terão uma peculiaridade que poderão identificá-lo. Por exemplo, todas as suas formas são de dinossauros, criaturas robóticas, azuladas, etc.

Como limitação sugerimos que o transformo não possa se transformar em nada menor que um gato e maior que um elefante e nem alterar sua Resistência e PVs. 3 PMs por mudança de forma.

A quantidade de Pontos de cada forma equivale às suas características reformuladas. Por exemplo, um transformo de 12 pontos:

Vantagens [+4 pontos]: Levitação, Anfíbio, Olfato Aguçado, Aderência. Armadilha. Múltiplas Formas. **Desvantagens [-2 pontos]** Código do Caçador e Código da Ecologia. **Peculiaridade:** independente da forma sempre terá olhos vermelhos brilhantes.
Forma Principal (humana): F2,H2, A2, R2, PdF1.

Este personagem pode adquirir a forma de qualquer animal até totalizar 9 Pontos de Características, mas não pode usar nenhuma Vantagem diferente da sua Forma Principal.

Transformação [+2 +X pontos]

Transformar criaturas em outras criaturas. Transformações para goblins ou porcos são bem comuns, enquanto Transformação em Dragão e outros monstros poderosos são muito raras. Cada Transformação equivale a **[+0 ponto]** aprendida como uma Especialização.

O custo é igual à diferença entre os Pontos atuais do alvo e da criatura final. Por exemplo, seu alvo é um Personagem de 12 pontos e você pretende transformá-lo em um macaco e possui o poder "Transformação em Macaco **[+5 pontos]**" **[X=+3]**, isto transforma o alvo num símio de 7 pontos (12 Pontos de Personagem menos 5 pontos do Poder).

Para negar os efeitos a vítima tem direito a um teste de Resistência com bônus ou redutor igual à **diferença** entre sua

Resistência e a quantidade de pontos do Poder da Transformação. Por exemplo, uma vítima com Resistência 4 é atingida por "Transformação em Dragão [+7 pontos]": terá, por tanto, que passar num teste como se tivesse Resistência 1 (a **diferença** entre sua Resistência 4 **menos** os 7 pontos, igual a 3. **Redutor** de -3 no teste).

Caso o Poder custasse menos que a Resistência acarretaria em um bônus. Por exemplo, um personagem com Resistência 5 atingido por "Transformação em gato / 3 pontos": terá, por tanto, que passar num teste como se tivesse Resistência 7 (a **diferença** entre sua Resistência 5 **menos** os 3 pontos, igual a 2. **Bônus** de +2 no teste).

Normalmente esse poder tem um ponto fraco a ser explorado coma a famosa "Transformação em sapo" revertida com um beijo. Muitas vezes quem realiza esse efeito não conhece o método de cancelamento.

A Transformação dura até que os PMs investidos sejam retirados, mas depois de 1D meses se torna permanente. Custo em PMs igual à quantidade de pontos da ativação.

Transformar Metais [+1 ponto]

Você é capaz de transformar metais vulgares em metais preciosos, condutores, maleáveis, etc. O limite de riqueza produzido desta forma é de 1PM para o equivalente a $100. Seus Pontos de Magia ficam guardados no Metal por no mínimo 24h, depois disso a transformação poderá ser desfeita. Para tornar a transformação permanente o custo é de 1 Ponto de Experiência para cada $100 do metal.

União [+2 pontos]

Dois personagens com esse Poder podem formar um novo ser selecionando as Características, PVs e PMs mais altas de cada um, compartilhando Vantagens, Perícias, Desvantagens e Poderes. Para isso a vítima deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai efetuar a União durante um número de minutos igual à quantidade de pontos do novo ser, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). 2 PMs por minuto.

Místicos

Estas são as habilidades arcanas dos usuários de Magia em seu estado bruto.

Cancelamento de Magia [+0 ponto]

Este Poder serve para cancelar tanto magias com PMs guardados ou feitas instantaneamente, mas não Magias Permanentes. Para cancelar uma magia você precisa saber qual poder o mago pretende usar e siga o seguinte procedimento:

1) Calcule SUA Força de Ataque somando **Habilidade** + **2 de Genialidade** (se houver)+ **SEU total de Pontos de Personagem + 1d**;

2) Calcule a Força de Defesa de SEU OPONENTE somando **Armadura** + **2 de Genialidade** (se houver) **+ o Total de Pontos de Personagem** + **1d**;

3) Compare os dois resultados, se o seu for maior a magia alvo foi cancelada. Em caso de falha não poderá tentar novamente pelas próximas 1D horas. Em todo caso é consumida uma quantidade de PMs igual ao usado pelo mago Defensor.

4) Você precisa conhecer a magia que pretende cancelar. Para identificá-la teste a Perícia Teoria da Magia.

Chave Mestra [+1 ponto]

Tocando uma porta ou fechadura não encantada o mago consegue abri-la instantaneamente ao custo de 3 PMs. Caso a porta esteja travada magicamente o mago deverá tentar um Cancelamento de Magia.

Consertar [+0 ponto]

Conserta ou reconstrói um objeto ou máquina quebrado desde que você tenha todos os pedaços e peças por perto ao custo de 2 PMs. Caso o objeto seja uma máquina muito grande ou muito avançada o mestre deve incluir redutores em testes de Habilidade e mais PMs.

Bolsa de Captação [+0 ponto]

Normalmente um item, e não um Poder. Você tem espaço suficiente nos bolsos ou num recipiente para guardar e esconder quase qualquer coisa sem chamar atenção. Suas armas, bazuca, granadas, equipamento, espadas, etc ficam guardados na sua "Bolsa de Captação", que pode ser uma caixa, algibeira, garrafa, chapéu... As verdadeiras limitações desse poder são o tamanho da abertura de seu objeto de captação e o fato de que seres vivos não podem ser retidos involuntariamente dentro dele, apenas você que ainda pode usar o objeto como sua casa. O Mestre deve restringir este poder caso o jogador comece a abusar dele.

Espionagem [+1 ponto]

Encantando dois objetos você pode criar uma relação empática entre ambos e a partir de um deles ver, ouvir e experimentar outros sentidos pelo ponto de vista do outro objeto ou seu usuário não importando a distância. Podem ser dois espelhos, duas jóias, dois quadros, etc. 1 PM fica retido no par de objetos.

Golem [+1 ou +2 pontos]

O Poder de animar estátuas e criaturas sem vida. Os PMs são retidos no golem até que o mago resolva pagá-los de volta ou o golem seja destruído. Um mago pode deixar seus PMs guardados no golem até perder a consciência, dormir ou pagar os Pontos de Experiência exigidos. Golem pode ser mais útil que um Aliado, uma vez que tipos diferentes de golens podem ser construídos de acordo com a necessidade do mago. Há duas modalidades principais desta magia:

Golem tipo 1 [+1 ponto]: um servo golem construído com até 5 pontos de personagem ao custo de 5 PMs guardados. 5 Pontos de Experiência para permanente.

Golem tipo 2 [+2 pontos]: um servo golem construído com até 10 pontos de personagem ao custo de 10 PMs guardados. 10 Pontos de Experiência para permanente.

Ligação Mística [+1 ponto]

Você pode ligar um grupo de indivíduos, seja por laços místicos, espirituais, psíquicos ou tecnológicos. Para incluir alguém na Ligação Mística 1 PM ficará retido no alvo, ou mais PMs para diferenciar os membros hierarquicamente. O líder da Ligação pode negar livremente os efeitos. Mesmo aplicado em um Talismã o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos. Este laço permite aos que estão ligados independente da distância:

a) sentir a direção, passagem e aproximação;
b) situações de perigo, estado de saúde, sentimentos superficiais;
c) entender mensagens em código;
d) pedir ajuda;
e) aplicar poderes Mentais.

Pombo Correio [+0 ponto]

Cria uma pequena criatura mágica que nunca se cansa para envio de uma mensagem até um local conhecido pelo conjurador. Geralmente não é possível distinguir o Pombo Correio de um animal comum, a não ser que o mago assim queira. 2PMs ficam aprisionados no Pombo Correio até o término da missão. Suas estatísticas são F0-H2-R1-A0-PdF0-Levitação.

Reverter Magia [+1 ponto + X pontos]

Este é o mais complexo dos Poderes Místicos, trata-se da habilidade de fazer o feitiço voltar contra o feiticeiro instantaneamente, e **apenas** no momento em que o adversário executa. No mesmo turno que em que o Mago receber uma magia ele testa sua FA somando sua **Habilidade** + **X de Reverter Magia** + **1D** contra a FD do adversário somando **Habilidade** + **Pontos de Personagem gastos no Poder** + **1D**. As Vantagens Genialidade e Arcano ainda concedem um bônus de +1 cumulativas em ambos os testes e o Poder Reflexão de Defesa +1 apenas para o defensor. Caso o mago reverta a magia ela terá efeito contra quem a lançou sem direito a qualquer teste para aliviar as conseqüências. Nenhuma outra ação é permitida ao mago defensor num turno em que ele opte por reverter uma magia e em casos de magias poderosas é preciso conhecer o poder que se está sendo revertido. 3 PMs por utilização.

Exemplo: O mago Tom possui Habilidade 3 e o Poder Sono (de **Mente**) e tenta adormecer o mago Jerry. Jerry por sua vez Possui H-4 e Reverter Magia 3. Tom testa 3 + 2 + 1D contra 4 + 3 + 1D de Jerry.

Runas [+0 ponto]

Desenhando uma Runa (um tipo de escrita antiga) sobre o local desejado uma magia a sua escolha fica retida até que alguém se aproxime e ative a Runa, mas ela ainda pode ser destruída facilmente ou simplesmente apagada caso seja notada a tempo. Após a realização da magia a Runa se desfaz. Está magia simples custa 1 PM que fica guardado na Runa até sua ativação ou destruição.

Para deixar a magia permanentemente na Runa é necessário desprender um número de Pontos de Experiências igual ao da sua Magia ou seu Poder desejado.

Separação [+2 pontos]

Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar vários "clones", cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens.

Para cada cópia criada, você pode gastar 4 PMs. Cada cópia (mas não você) sofre um redutor de -1 em suas Características (afetando também seus PVs e PMs) e Focus. Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, redutor de -1 em Características e Focus. O número máximo de cópias que um personagem pode ter é sempre igual à sua Resistência.

As cópias terão a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento (ou até o limite de sua Resistência, aquele que for menor) Note que esse cálculo é feito DEPOIS que você gastou PMs para criar as cópias.

Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há como saber quem é quem. Mas se qualquer cópia chegar Perto da Morte, a 0 PV ou então morrer, todas as outras desaparecem.

Trava Mágica [+0 ponto]

Lançada sobre uma porta ou caixa ela ficará permanentemente fechada e impossibilitada de ser aberta por meios não-mágicos, mas ainda poderá ser destruída. 2 PMs ficam retidos.

Necromancia

A manipulação sobre a morte e os mortos.

Asfixia [+1 ponto]

Concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo é possível impedi-lo de respirar. Uma vítima asfixiada prende a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal, ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. 1 PM por turno.

Aura de Azar [+1 ponto]

Faz com que todos dentro de uma área igual à Habilidade do necromante x5m² sofram Falhas Críticas ao invés de falhas normais.

Black-out [+0 ponto]

Você provoca a escuridão. Velas, tochas, lâmpadas e quaisquer fontes de luz são drasticamente canceladas ao seu comando. 1 PM por utilização.

Cancelar Sentido [+1 ponto]

Cancela a audição, tato ou olfato / gustação do alvo. 1 PM que ficam retidos por cada sentido cancelado até você reverter o efeito ou perder a consciência.

Causar Doença [variável]

Causa instantaneamente, ao custo de 4 PMs que ficam retidos no alvo, uma das doença abaixo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência para negar os efeitos.

Cegueira [+2 pontos]: a vítima recebe os redutores de na Habilidade de -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquivas devido à cegueira. Personagens com Audição aguçada ou Radar sofrem apenas H -2.

Doença [+3 pontos]: a vítima perde 1 ponto em TODAS as Características.

Envenenar [+2 pontos]: a vítima começa a perde um 1 PV a cada minuto até a se submeter aos Testes de Morte ou curar o envenenamento.

Cheiro da Morte [+0 ponto]

Perceber mortos e a morte nas proximidades. Se alguém cometeu recentemente um assassinato, teve contato com um cadáver, sentir mortos-vivos corpóreos e "farejar" cadáveres.

Controle de Mortos-Vivos [+1 ponto]

Você pode por sob seu controle mortos-vivos com uma quantidade de Pontos de Personagem menor ou igual à sua. A criatura tem direito a um teste de Resistência, em caso de falha estará sujeita às suas ordens. Custo de 3 PMs retidos por Morto-Vivo.

Cura para os Mortos [+1 ponto]

Cura 1d PVs para cada 2 PMs em mortos-vivos. Clérigos de deuses malignos adicionam um bônus igual à sua Resistência ao realizar a Cura para os Mortos.

Dor [+1 ponto]

Seu toque causa dor. A vítima recebe -1 nos testes de Perícias quando está sob o efeito da Dor e faz automaticamente todos os testes contra uma manobra de **Nocaute**. 3 PMs por utilização.

Dor em Força [+2 pontos]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano específico em pontos na Característica Força ou PdF, nunca os dois. Cada 5 PVs perdidos aumentam em 1 ponto a Característica por 1 minuto de maneira cumulativa podendo ultrapassar o nível 5 da Característica. Quando os efeitos da Dor em Força cessam o personagem fica imediatamente esgotado, sofrendo os redutores temporários de -1 em todas as suas Características durante uma hora também de forma cumulativa caso use os poderes de novo neste período.

Dor em Prazer [+1 ponto]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano Específico em Pontos de Magia. Cada 5 PVs perdidos aumentam em 3 os seus Pontos de Magia ignorando seu limite normal de pontos por 1 minuto.

Envelhecer / Rejuvenescer [+1 ponto cada]

Faz com que a criatura alvo atinja a velhice / infância da sua respectiva raça, neste estado o alvo tem 2 das suas Características reduzidas ao máximo de 1. Custo de 1 Ponto de Experiência permanentemente, se a criatura envelhece duas vezes mais devagar que os humanos o custo será de 2 pontos e assim por diante. Ainda pode ser evitado com um teste de Resistência. Os efeitos permanecem enquanto o conjurador desejar, permanecer vivo ou com o Retirar Maldições. A vítima ainda tem direito a um teste de Resistência.

Invocar Maldição [+1 ponto]

O sinistro Poder de causar Maldições, retirar Características ou Vantagens, propagar Desvantagens amaldiçoar pequenas regiões. Ninguém pode possuir mais do que uma Maldição ao mesmo tempo, mas prevalecerá a maldição de mais pontos. A Maldição precisa ser proferida verbalmente diante da vítima. Custa 1 PE por ponto de Personagem afetado.

Manipular Fogo [+1 ponto]

O Poder de moldar chamas e dissipá-las, mas causando dano apenas equivalente ao seu PdF. 1 PM por minuto.

Mediunidade [+1 ponto]

Comunicar-se com pessoas que morreram recentemente, incorporá-las (mesmo contra a vontade delas) e rastreá-las com alguma concentração, sentir mortos-vivos não-corpóreos; conversar, ver e sentir seus domínios e passagens recentes.

Moldar Ossos [+2 pontos]

O Poder de alterar a estrutura física do alvo incluindo apêndices, membros, asas, guelras, órgãos sensoriais, presas, mudar estatura e aumentar ou diminuir pontos de Características. Não é possível mexer na mente do Alvo. Transformar um leão em grifo ou um humano numa criatura monstruosa é um trabalho demorado que envolve algumas semanas de trabalho. Cada Ponto de Personagem acrescido à cobaia custa 5 Pontos de Experiência para o necromante. Vale lembrar que esse poder pode causar deformações à cobaia para cada benefício culminando quase invariavelmente na Desvantagem Monstruoso. A cobaia tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos, isto se ela estiver consciente, é claro. Os efeitos podem ser negados mediante um teste de Resistência -1.

Necroanimação [+1 ou +2 pontos]

O Poder da criação de zumbis, esqueletos, múmias, etc já com as Desvantagens Pontos de Morte e Monstruoso. Existe um poder diferente para cada tipo de criatura. Transforma corpos sem vida em mortos-vivos. Os mortos-vivos são fieis ao necromante

realizando qualquer ordem dentro de suas limitações de inteligência (conservação do cérebro).

- **Tipo 1 [+1 pontos / 8 PMs]:** Criar um morto-vivo de até 7 Pontos. 2 PMs dos 8 PMs usados na Invocação ficam guardados na criatura até o necromante decidir retomá-los, ficar inconsciente ou os mortos-vivos serem destruídos. A criação sempre terá ao final da invocação **[-2 Ponto]** totalizando de Desvantagens Necromânticas e outras Desvantagens de natureza mística. 4 Pontos de Experiência para torná-lo permanente.
- **Tipo 2 [+2 pontos / 10 PMs]:** Criar um morto-vivo de até 15 Pontos. 4 PMs dos 10 PMs usados na Invocação ficam guardados na criatura até o necromante decidir retomá-los, ficar inconsciente ou os mortos-vivos serem destruídos. A criação sempre terá ao final da invocação **[-4 Pontos]** totalizando de Desvantagens Necromânticas e outras Desvantagens de natureza mística. 7 Pontos de Experiência para torná-lo permanente.

Roubar Energia Vital [+1 ponto]

O executor absorve Pontos de Vida de sua vítima à razão de até 2 PVs por turno como meio de restituir ao custo de 1 PV por turno. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros necromantes apenas ao toque.

Roubar Essência [+1 ponto]

O executor absorve Pontos de Magia de sua vítima à razão de até 2 PMs por turno para restituir 1 PM por turno. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros necromantes apenas ao toque.

Roubar Poder [+2 pontos +X pontos]

O Poder de copiar temporariamente as Características, certas Vantagens, Desvantagens e Poderes de uma vítima ao toque. Você pode roubar durante um tempo igual a sua Habilidade em minutos o equivalente a **X** em pontos de sua vítima (em que **X** é a quantidade de pontos que você "gastou" na compra deste poder) além dos +2 pontos de custo normais. Exemplo: seu personagem tem Roubar Poder (+2 pontos) com +4 pontos Extras (**X** = 4), isso quer dizer que ele pode roubar 4 pontos em Características, Vantagens ou Poderes de suas vítimas. Um efeito colateral deste Poder é que geralmente uma Desvantagem da vítima ficará impregnada no ladrão de Poderes durante 1D semanas, além disso, memórias, cicatrizes e pesadelos podem ficar como seqüelas temporárias ou permanentes. Você só pode roubar pontos em Características caso a vítima tenha pontos superiores aos seus. Custo em PMs igual à quantidade de pontos do Poder.

Toxina [+1 ponto]

Simula os efeitos de alucinógenos no alvo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência, em caso de falha perderá -1 em Habilidade durante 1d minutos. 3 PMs por utilização.

Plantas

Os Poderes de atuação sobre a vida vegetal e a capacidade de simular suas propriedades.

Aroma [+0 ponto]

Impregnar as proximidades com o cheiro de qualquer erva ou flor existente na natureza, quanto mais próximo de você mais forte será o Aroma. Caso alguém nas proximidades usar o Poder "Odor" ambos devem testar sua FA versus a FA do adversário baseados em Força, o vencedor da disputa terá seu "cheiro" prevalecendo.

Criar Plantas [+1 ponto]

Cria plantas até o tamanho de um arbusto, cipós, flores, frutos, espinhos e sementes suficientes para prover de alimentos equivalentes a uma refeição. 2 PMs por criação.

Fotossíntese [+2 pontos]

O Poder de recuperar 1 PVs por minuto extraindo alimento e energia apenas recebendo luz do Sol e nutrientes da terra. Para aplicar a Fotossíntese é preciso estar em profunda concentração e contato com a natureza.

Fusão com a Floresta [+1 ponto]

Com este Poder é possível se fundir com uma árvore. Neste estado você só pode ser visto com Ver o Invisível, alguns sentidos especiais e certas magias. Entrar e sair das árvores leva um turno e custa 4 PMs.

Fúria da Floresta [+1 ponto]

Você pode atacar com base na sua Força, Habilidade e Poder de Fogo movimentando as plantas próximas, mas sem usufruir quaisquer bônus e redutores concedidos por Vantagens e Desvantagens. É preciso estar concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo.

Possuir Plantas [+1 ponto]

Você pode dominar uma árvore ou outras plantas e movê-las em combate. É preciso estar concentrado e ao alcance visual da planta. O ent (planta animada) terá no máximo metade de seus Pontos de Personagem. 3 PMs por utilização.

Moldar Plantas [+1 ponto]

Modelar plantas à sua vontade, desde abrir caminhos nas florestas (1 PM por minuto) a usar galhos e cipós para prender pessoas a partir de sua Habilidade (2 PMs por alvo), usar estilhaços como Poder de Fogo (1 PM), etc. O custo em PMs é variável dependendo dos efeitos desejados. Este Poder é maleável e o custo em PMs deve ser adequado em cad situação.

Secreção Escorregadia [+1 ponto]

Secreta um óleo que torna o executor ou a área ao redor dele escorregadia ao custo de 2 PMs. Bônus de +2 na Especialização Fuga de Crime e em todos os testes para escapar de imobilizações. Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um de teste de Habilidade -2 (ou Habilidade -1 casso possua a Perícia Esportes). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar ou se defender se levantar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e exige um novo teste.

Sem Rastro [+0 ponto]

Você pode se locomover em territórios selvagens e terrenos naturais sem fazer ruídos ou deixar qualquer tipo de rastro. Bônus de +2 em Furtividade e você não pode ser rastreado. Você também não tem cheiro e não deixa digitais.

Sentir Floresta [+1 ponto]

Este Poder funciona apenas em áreas selvagens. Com algum concentração você pode estender seus 5 sentidos para a área da floresta ao seu redor. Dessa forma é possível perceber praticamente tudo através das plantas da região. O alcance deste Poder é igual à sua Habilidade x100m.

Sagrados

Estes são os Poderes destinados aos guerreiros sagrados, à cura e à proteção.

Água Benta [+0 ponto]

O Poder de consagrar a água e os alimentos e torná-los ácidos aos mortos-vivos causando 1 Ponto de dano por rodada quando em contato. Você só pode criar por dia uma quantidade de frascos de água Benta igual à sua Resistência.

Aura de Herói [+0 ponto]

Imune a qualquer tipo de medo (mágico ou não) e dor. Os aliados que se encontrem a menos de 1m por ponto de Habilidade recebem +2 em todos os testes de Resistência contra medo e dor (esse efeito não é cumulativo com a presença de outros personagens com o mesmo poder).

Benção [+1 ponto cada]

Concede ao toque uma Benção ao alvo ou em você mesmo por uma duração de minutos igual à Resistência do executor ao custo de 4 PMs por Alvo. Cada alvo só pode receber uma Benção por vez.

Benção de Guerra [+1 ponto]: Concede um Bônus de +2 para os Alvos no Poder de Ataque.

Benção de Proteção [+1 ponto]: Concede um Bônus de +2 para os Alvos no Poder de Defesa.

Criar Água [+0 ponto]

Você pode criar água doce, salgada, potável, fria ou morna. Cada balde equivale a 1PM.

Curar Doença [+1 ponto]

É o Poder Sagrado usada como base para Cancelar os efeitos do poder Necromântico "Doença Mágica" em uma disputa de "Cancelamento de Magia" e curar das doenças infecciosas e venenos ao custo de 3 PMs. Este Poder também causa 1 ponto de dano em mortos-vivos para cada 2 PMs gastos. Também é possível curar os efeitos da Desvantagem Insano caso tenha sido adquirida após a criação do personagem ao custo de 1 PE.

Cura Superficial [+0 ponto]

Um Poder de cura limitado. Recupera 1 PV seu ou do seu alvo para cada 2 PMs gastos. Em mortos-vivos este Poder causa dano ao invés de curar.

Cura Total [+1 ponto]

Recupera todos os PVs seus ou do alvo ao toque. Mortos-vivos perdem todos os PVs. Custo de 7PMs.

Curar Ferimentos [+1 ponto]

Cura PVs de seres vivos na razão de 1D PVs para cada 2 PMs, mas não doenças e envenenamentos. Em mortos-vivos este Poder causa dano ao invés de curar.

Curar Maldições [+1 ponto]

O Poder de remover Maldições, mutilações, algumas Desvantagens, doenças, licantropia, petrificações, envelhecimento mágico e outros efeitos, mas não restauras PVs e PMs. Uma divindade ou sacerdote nunca executa essa habilidade sem exigir uma prova de fé ou missão sagrada. Custo de 4 PE por Desvantagem modificada.

Descanso [+0 ponto]

Um toque de Descanso é suficiente para compensar os efeitos da falta de sono e reduzir para um terço a necessidade de água e comida por um dia. Custo de 4 PMs por alvo.

Desincorporar [+0 ponto]

Quando tudo estiver perdido o jogador pode anunciar a morte do personagem transformando-o em um ser imaterial e invisível aos olhos da maioria das pessoas, exceto médiuns e usuários deste Poder. Neste estado não é permitido atacar ou usar qualquer Poder, sendo a partir de agora atingido apenas por magia e armas mágicas, além de ser capaz de viajar para outros planos. Esta habilidade é útil para proteger segredos ou itens, funciona como símbolo de status entre os outros usuários de Poderes Sagrados sendo pré-requisito para postos maiores nas ordens sagradas e permite consultar heróis do passado caso tenha a Vantagem Mestre. Este processo é irreversível.

Dissipar Fogo [+0 ponto]

As chamas se afastem de você. Criaturas de fogo sofrem os efeitos de Vulnerabilidade contra todos os seus golpes. Você pode dissipar chamas numa área equivalente a sua Força x20m ao custo de 2 PMs por minuto.

Dom da Verdade [+0 ponto]

Detecta mentiras às perguntas propostas pelo invocador. 5PMs por pergunta.

Emprestar Poder [+1 +X pontos]

Você pode transferir seus Poderes, Características e algumas Vantagens para um alvo, mas também não poderá usá-lo. "X" é igual ao número de pontos que você pode ceder a uma mesma pessoa. 2 PMs guardados por cada ponto.

Esconjurar [+1 ponto]

Todos os mortos-vivos construídos com uma quantidade de pontos menor que a sua dentro de seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência, em caso de falha correm apavoradas. Custo de 1 PM por vítima.

Estabilizar Metabolismo [+0 ponto]

Apenas caso a vítima esteja de acordo ou inconsciente seu metabolismo fica estagnado induzindo um estado de coma. Nessas condições o alvo entra em estado de dormência e não precisará comer, beber água, ir ao banheiro ou mesmo ter qualquer de seus sistemas vitais em atividade, desta forma também não envelhece e não terá nenhuma forma de veneno se alastrando em seu organismo. Receber dano ou a morte do executor bastam para cancelar essa magia. 2 PMs ficam retidos.

Luz do Sol [+1 ponto]

Simula os efeitos da Luz Solar a partir do executor: luminosidade e temperatura. A Luz ilumina toda uma sala e causa os efeitos normais em criaturas sensíveis à Luz diurna. A luz é completamente inofensiva para outras criaturas. Custo de 1 PM por minuto.

Privações [+1 ponto]

Você e seus alvos poderão ignorar os efeitos nocivos e redutores de Ar Poluído/Envenenado, Ar Rarefeito, Calor do Deserto, Frio Glacial, Pressões Abissais, Radiação, Vácuo, etc. Para você o Poder está sempre ativo. 3PMs por pessoa e dura um dia.

Purificar [+0 ponto]

Torna livre de impurezas, doenças e venenos não-mágicos objetos, alimentos, água, pessoas, ambiente e remove todas as toxinas nocivas não-mágicas do corpo do alvo.

Ressurreição [+1 ponto]

O Poder de trazer os mortos de volta ao mundo dos vivos. Este pode geralmente garante status entre os membros de ordens religiosas, mas é inútil contra determinações de entidades muito superiores, como deuses e similares. 1 PE por utilização.

Sacrificar [+1 ponto]

Declarando o suicídio do Personagem, acrescente +2 em Força, Habilidade e Armadura por 2D rodadas. Esgotado esse tempo o Personagem sacrificado morre e não pode mais ser ressuscitado, caso não passe em um teste normal de resistência.

Santuário [+2 ponto]

Ninguém pode atacar dentro da área de efeito perdendo o espírito da luta, nem o executor ou quem estiver sob o efeito de Fúria. Esse poder atinge uma área igual à Habilidade do executor x10m, custa 4PMs e dura um tempo igual à Habilidade do executor x30min. Caso alguém tente uma emboscada atacando a distância a munição simplesmente perde o poder de ação dentro da área. 10 PMs.

Transferência de Dano [+0 ponto]

Faz com que metade do dano recebido pelo seu protegido, escolhido antes dele receber o dano, recaia sobre você. 1PM é retido nos alvos.

Sentidos Especiais

Audição Aguçada [+0 ponto]

Ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Audição Seletiva [+0 ponto]

Você pode selecionar um foco de som para captar, pode ser desde uma conversa em particular entre uma multidão ou até cancelar sua audição por completo. Este sentido sozinho não concede Audição Ampliada.

Faro Aguçado [+0 ponto]

Sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão [+0 ponto]

Ver o calor das coisas. Pode facilmente encontrar criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor muito intenso por perto. (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

Radar [+0 ponto]

Ver na escuridão total e também perceber tudo a sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

Tato Aguçado [+0 ponto]

Você pode perceber variações mínimas de temperatura, pressão, vibrações e movimento nas proximidades, mas não do outro lado da parede.

Ver o Invisível [+0 ponto]

Ver coisas invisíveis. Meios mágicos e a maioria das formas de invisibilidade são inúteis contra esse sentido. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros sentidos especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

Visão Aguçada [+1 ponto]

Equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver grandes distâncias).

Visão de Raios-X [+1 ponto]

Ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo ou algum metal muito densos ou mágicos.

Visão de 360° [+0 ponto]

Você pode enxergar em todas as direções e ainda combinar esta habilidade com outros Sentidos Especiais ligados à visão.

Visão Ultra-Violeta [+0 ponto]

Como os raios ultravioletas não são absorvidos pela água ou umidade do ar da mesma maneira que os raios luminosos, a Visão Ultra-Violeta permite que o personagem enxergue perfeitamente mesmo dentro de nevoeiros, fumaça, ou debaixo d'água.

Sexto Sentido

Os Poderes relativos à sensibilidade acima do normal possuído por visionários e adivinhos. Estes Poderes estão continuamente ativos, mesmo quanto se está dormindo.

Baiseia [+0 ponto]

Tocando um objeto (ou entrando nos pensamentos de alguém) será possível determinar a localização aproximada do proprietário ou quem nele depositou a maior carga de emoção. A precisão da visão dependerá da afinidade, intensidade das emoções e tempo de toque entre o objeto e o seu possuidor. Quem tem esse poder não pode ser localizado por ele.

Clarividência [+0 ponto]

Ver eventos distantes envolvendo locais, pessoas a quem (a critério do mestre) o sensitivo está ligado, ou mesmo água e outros objetos familiares. As imagens não são muito claras, não é possível, por exemplo, ler o que está escrito numa folha de papel. O clarividente entra em um estado de concentração que o impossibilita de fazer qualquer outra coisa. É possível determinar o local aproximado e a distância da emergência. Normalmente algum oráculo será necessário.

Detectar Armadilha [+0 ponto]

As armadilhas da área se destacam para o sensitivo antes que ele as acione.

Detectar Magia *ou* Psiquismo [+0 ponto cada]

Detecta se alguém é portador de poderes mágicos ***ou*** psíquicos, ou a utilização recente destes poderes na área.

Detectar o Mal [+0 ponto]

Com alguma concentração você pode sentir manifestações malignas, em que direções estão, quantidade e a intensidade aproximada de seu Poder. Funciona apenas sobre criaturas inteligentes, não em venenos, animais e autômatos como esqueletos e construtos. Não custa PMs, mas exige alguma concentração.

Detectar Portas Secretas [+0 ponto]

Portas secretas da área se destaquem para o sensitivo quando passa próximo a elas.

Empatia [+0 ponto]

Você pode sentir as emoções superficiais das pessoas a sua volta, mas não detectar mentiras.

Leitura da Aura [+0 ponto]

A partir da coloração da aura é possível determinar natureza mágica, essência vital e estados de espírito, mas não mentiras.

Mediunidade [+0 ponto]

Este é o Poder de perceber fantasmas, meios sobrenaturais de espionagem (tais como bola de cristal, Projeção de Consciência, Clarividência, etc) no ambiente e se comunicar com mortos-vivos não-corpóreos.

Memória Racial / Flashback [+0 ponto]

Acessar memórias suas ou de seus ancestrais contidas em seu código genético. Ocasionalmente você tem uma sensação de *déjà vu* sobre um lugar, coisa, animal, etc. Não é infalível, mas quando ocorre você se "lembra" de perigos, lugares, pessoas ou informações úteis.

Oráculo [+1 ponto]

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras). Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

Senso Ecológico [+0 ponto]

Sentir agressões à natureza nas redondezas, predizer o clima e eventos naturais (terremotos, tempestades, etc), diferenciar fatos naturais de ações externas seguir caminhos selvagens mais seguros, reconhecer venenos e a dieta de animais.

Sentido de Defesa [+1 ponto]

O sentido de perceber o perigo antes que atinja o sensitivo, mesmo involuntariamente. Caso algum perigo esteja prestes a feri-lo terá direito a um teste de Esquiva, também recebe +1 na Perícia Pilotagem e caso esteja diante de uma escolha de vida ou morte (como aperta o botão correto de um enorme painel ou puxar o fio certo de uma bomba) irá instintivamente selecionar a melhor opção. Este poder pode ser comprado várias vezes e cada nível concede um bônus de +1 no Poder de Defesa e na Esquiva até um limite de +3.

Sentido Magnético [+0 ponto]

Você pode sentir correntes elétricas e praticamente qualquer material eletrônico ou metálico nas proximidades. Isso inclui células fotoelétricas, microfones, minas acionadas à distância, alarmes, etc.

Sentir Doença ou Veneno [+0 ponto]

O senso de perigo contra comida, bebidas e pessoas contaminadas além da presença de toxinas nocivas nas proximidades. Um teste bem sucedido pode identificar melhor a natureza do risco.

Sentir a Mesma Raça [+0 ponto]

A sensibilidade de algumas raças para encontrar seus semelhantes. Indicação apenas a quantidade de indivíduos, a sensação de que estão por perto e o reconhecimento ao toque.

Sentir o Ki [+0 ponto]

Permite saber a diferença em Pontos de Personagem entre você e seu adversário e reconhecer aspectos da sua energia.

Sentir Vida [+0 ponto]

Você pode perceber outros seres vivos. Além de calcular a distância aproximada e a quantidade (não importando redutores por falta de visão ou obstáculos).

Toque Psicométrico [+0 ponto]

Conhece os fatos recentes com a maior carga de emoção sobre um objeto ***ou*** pessoa (ambos são poderes diferentes e precisam ser comprados separadamente).

Viagem Astral [+2 pontos]

Você pode separar corpo e mente. Enquanto estiver realizando uma viagem astral sua consciência permanece Invisível e Intangível podendo ser detectada apenas com Ver o Invisível e algumas formas de Sexto Sentido e vulnerável apenas a magia, armas mágicas e poderes que afetam a mente. Neste estado é possível, além de espionar, invadir sonhos e utilizar alguns poderes Mentais.

A Viagem Astral dura quanto tempo você quiser com uma distância limitada por sua Habilidade x1km. Custa 2 PMs para ser ativado.

Som

Os Poder de manipular as ondas sonoras. Seu alcance geralmente é igual à Habilidade do executor x50m², e custa sempre 2 PMs por utilização.

Abafar Som [+1 ponto]

Cria uma área de Silêncio ou torna um objeto ou criatura incapaz de produzir som por um tempo em minutos igual à Habilidade do executor. A área de silêncio pode acompanhar o executor. Dentro desta área de silêncio é possível ficar imune aos poderes de Arte e dos outros efeitos de Som. Concede um bônus de +2 em Furtividade.

Ampliar Som [+0 ponto]

Amplia a voz do executor a ponto que suas palavras sejam claramente ouvidas na área de efeito.

Explosão Sonora [+1 ponto]

O executor libera uma explosão de energia sônica suficiente para quebrar materiais delicados, como vidro, nas proximidades e ensurdecer temporariamente os ouvintes. Todos na área de efeito devem fazer um teste de Armadura, se falharem recebem um redutor de -1 na Habilidade pelos próximos 1D turnos e perdem o equilíbrio por alguns instantes.

Imitar Vozes [+0 ponto]

Reproduzir com perfeição qualquer voz que tenha ouvido ao menos uma vez.

Sons da Natureza [+0 ponto]

Reproduzir com perfeição sons de qualquer animal que já tenha ouvido pelo menos uma vez.

Sussurro de Comando [+0 ponto]

Ser ouvido por seus alvos não importando quanto barulho interferira. É necessário estabelecer contato visual e afeta um número de alvos igual aos seus Pontos de Vida no Momento.

Mensagens a curta distância podem ser disfarçadas como um discreto pigarro na garganta. 2 PMs por alvo.

Ventriloquismo [+0 ponto]

Projeta a voz do executor em um ponto a sua escolha dentro de seu campo de visão ou o faz ecoar de forma que não se possa definir a origem.

Terra

Os poderes de geomanipulação e afinidade com o elemento Terra.

Carne para Pedra [+1 ponto]

Você pode paralisar um alvo transformando-o em pedra, gelo, cristal, etc. Para realizar esse efeito é preciso reduzir o número de PVs da vítima a zero. Depois de ativado apenas caso o petrificador deseje, morra ou com o poder de "Curar Maldições" os efeitos podem ser cancelados. Custo de 1 Pontos de Experiência.

Cavar [+0 ponto]

Locomover-se sob a terra como se estivesse nadando com metade de seu deslocamento. Não funciona dentro de áreas construídas ou terrenos rochosos, apenas solo natural. 2 PMs por minuto.

Criar Matéria [+1 ponto]

Você pode criar objetos rígidos sem engrenagens em rocha, gelos, metal, madeira ou outra substância. Os objetos duram um tempo em minutos igual a sua Habilidade. Pode precisar da Perícia Escultura para objetos mais elaborados. 1 PM por quilo.

Fenda [+1 ponto]

Cria ao toque e ao custo de 2 PMs por utilização um buraco no chão suficiente para engolir um cavalo por nível de Habilidade do geomanipulador. A vítima tem direito a um teste de Esquiva para evitar cair na Fenda.

Fusão com a Rocha [+1 ponto]

O geomanipulador mistura suas moléculas com uma superfície rochosa se tornando Invisível. Nesse estado ele não pode sofrer dano, a não ser que a área fundida seja destruída (perde metade dos PVs no momento arredondados para cima e volta ao normal). Pode ainda se locomover em qualquer direção, atravessar paredes, e só pode ser detectado com Ver o Invisível.

Fusão com a Terra [+0 ponto]

Você pode se misturar ao solo automaticamente, permanecer escondido por quanto tempo quiser e brotar da terra quando desejar, mas não se distanciar muito do ponto de sua imersão. Você também pode sentir a aproximação de outras criaturas no seu território de refúgio.

Tempestade de Areia [+1 ponto]

Você manipula uma incômoda nuvem de poeira capaz de encobrir a visão dos adversários e prejudicar o funcionamento de algumas máquinas, normalmente causando pequenos defeitos e reduzindo em -1 a Habilidade de uma máquina por cada ponto de Habilidade seu. A nuvem ocupa uma área igual à sua Habilidade x10m² e você pode manipulá-la livremente dentro deste limite. Custo de 3 PMs por minuto.

Terremoto [+2 pontos]

Você pode originar um destrutivo terremoto capaz de arruinar boa parte das construções da região. Além disso, todos dentro da área de alcance do Terremoto, incapazes de voar, recebem um redutor de -1 na Habilidade. A área de alcance do Terremoto é igual à Habilidade do executor x20m e o dano estrago é proporcional a sua Força. Este poder funciona em qualquer ambiente na forma de vibrações.

Transporte

Poderes de deslocamento, movimento e manipulação do espaço.

Aceleração [+1 ponto]

Você pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1). Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS em situações de perseguição, fuga e Esquiva (não cumulativo com Quicar, Salto e Teleporte). Ela também permite mudar a distância de corpo-a-corpo par ataque à distância (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno.

Usar esta Vantagem em combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o final do combate.

Andar Sobre a Água [+0 ponto]

Você pode andar e correr normalmente sobre as águas e se locomover com velocidade normal dentro dela. Interessante para veículos e velocistas.

Área de Batalha [+2 ponto]

Gastando 4 Pontos de Magia, você tem o poder de transportar a si mesmo e um ou mais oponentes (mas não colegas) Temporariamente para uma "área de batalha", uma outra dimensão onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto eles estiverem na área.

Um oponente pode evitar ser transportado contra a vontade mediante um teste de Resistência –1, mas isso conta como uma ação (ou seja, ele não pode fazer mais nada naquele turno). Quando dois personagens tentam ativar a Área de Batalha ao mesmo tempo, somente aquele que vence a iniciativa conseguirá o efeito: ao perdedor só resta esperar enquanto tenta sobreviver...

A Área de Batalha dura dois turnos e pode ter dois efeitos que o próprio invocador escolhe no momento do uso:

Dark Force Power: Armadura +2, Habilidade+1. Além disso, você pode usar quaisquer ataques Especiais sem gastar PMs.

Dark Force Change: Armadura +2, Força +2.

O número máximo de oponentes que podem ser levados é igual à Resistência do invocador, e o(s) alvo(s) deve(m) estar a até 10m de distância. É impossível escapar da Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso o invocador seja derrotado antes do tempo acabar, a Área desaparece. Após o termino do efeito a Área de Batalha só poderá ser evocada novamente após 1d-2 turnos.

Contra-Gravidade [+2 pontos]

Aumenta a gravidade em uma área igual à sua H x10m impondo um redutor igual à sua H sobre a H das vítimas afetadas. Caso a H das vítimas se torne negativo elas ficam presas ao chão. Enquanto você estiver usando a área de Contra-Gravidade deverá permanecer concentrado. Personagens com Aceleração, Levitação e Salto recebem um bônus de +1 sobre a H nas áreas de Contra-Gravidade. O número de vítimas afetada é igual à sua H e o limite de carga que pode reter é equivalente à sua Força. Custa 5 PMs por minuto.

Fogo Fátuo [+1 ponto]

O Poder de se transformar num pequeno globo de luz e voar como se possuísse Levitação. Neste estado é impossível atacar, mas para ser atingindo sua Armadura está temporariamente aumentada em +1 Ponto. Ainda na forma de Fogo Fátuo não é possível utilizar apenas poderes relacionados a combate.

Levitação [+2 pontos]

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Planar [+0 ponto]

Você não pode voar, mas pode controlar muito bem a direção de sua descida, e não receber dano ao atingir o chão realizando sempre uma queda suave.

Portal [+3 pontos]

Poder de abrir portais entre dois pontos com a distância limite de sua Hx1Km. O Portal sempre estará fixo e tem uma duração igual à sua Hx10seg. Caso o Portal de saída não esteja em seu campo de visão faça um teste de Habilidade -1 para evitar cair no lugar errado. Em combate leva um turno para ativação e seu adversário tem direito a um teste normal de Habilidade ou Esquiva para não entrar acidentalmente no Portal. 5 PMs por utilização.

Quicar [+2 pontos]

Você acumula energia cinética. Quicando contra superfícies é possível usar o próprio corpo como arma, podendo atacar a distância a partir de seu Poder de Fogo. Também poderá se deslocar com a velocidade do Superpoder Aceleração quicando no solo e nas paredes. Quando está quicando em combate seus adversários recebem um redutor de -1 na Habilidade para atingi-lo e ainda acrescenta 1 ponto de Habilidade APENAS para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Aceleração, Salto e Teleporte). Este poder também permite mudar a de corpo-a-corpo para ataque à distância em combate (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate gasta 2 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o final do combate.

Surfe Somático [+1 ponto]

Deslocar-se à altura equivale a sua Habilidade x10m acima do chão e com o dobro da sua velocidade sem cansaço utilizando algum meio que sempre deixa rastro, precisa estar em contato alternado com uma superfície sólida como o solo ou edifícios. Ex: ponte de gelo, teias, onda de plasma, blocos de energia, trovão ricocheteando, serpente de sombras, etc.

Teleporte [+2 pontos]

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar outras pessoas ou objetos consigo.

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar a até 20 metros. Teleporte concede um bônus de +2 em Esquiva (não cumulativo com aceleração).

Teleporte Elemental [+1 ponto]

Como **Portal** e com o mesmo alcance, você entra em um lugar e sai em outro, porém com a restrição de que você só poderá reaparecer (escolha um elemento) entre copas de árvores, fogueiras, poças, sombras, outras pessoas, etc... dentro da área de alcance. Não concede bônus em Esquiva e custa 3 PMs por utilização.

Viagem Elétrica [+0 ponto]

Você pode viajar pela corrente elétrica desmaterializando o próprio corpo e à velocidade equivalente ao triplo de seu deslocamento normal. 4 PMs por utilização.

Base

A maioria das equipes de super-heróis, com dinheiro sobrando, possui algum quartel general. Esta seção abarca as regras para a construção de uma base de operações delimitando melhor seus recursos técnicos. Cada laboratório exige a presença de algum membro da equipe capacitado a entender seu funcionamento, isso é definido por suas Perícias. Ainda vale lembrar que uma propriedade costuma ser de responsabilidade e benefício de toda a equipe, assim cada jogador pode contribuir com alguns pontos para a construção da Base, seguindo essa regra opcional Máquinas (veículos) também podem ser adquiridas da mesma forma.

Difícil Acesso [+0 ponto]: a propriedade está localizada em um ponto de difícil acesso e desconhecida para os olhos da população. Possivelmente seria o fundo do mar, subsolo, Antártida, uma ilha não catalogada, um asteróide, estação espacial, o topo de uma montanha no coração da selva, uma construção sobre as nuvens, o interior de um vulcão, uma instalação militar bem guardada, etc. Caso a Base não tenha um Difícil Acesso será provavelmente uma mansão acima de qualquer suspeita ou um edifício com a logomarca da equipe.

Laboratório Biológico [+1 ponto]: um avançado sistema de pesquisas médicas e genéticas. Alguns recursos comuns num centro como este seria equipamento para diagnósticos precisos, clonadores de órgãos, câmaras de proteínas (veja adiante em Equipamento Médico), potentes microscópios, análises de DNA, salas de cirurgias para tratar implantes e cirurgias plásticas.

Laboratório Místico [+1 ponto]: acesso a ingredientes mágicos, equipamento para experimentos, salas especialmente preparadas para abrigar certos tipos de criaturas místicas, biblioteca arcana. Possuir um laboratório Místico também lhe dá mais 3 magias iniciais.

Laboratório Químico [+2 pontos]: drogas podem ser sintéticas ou naturais com efeitos variados: reanimação, estados de **Nocaute**, induzir confissões, medo, lascividade, variadas formas de envenenamento, antídotos, calmantes, soníferos, acessos de riso, deformações temporárias na face, alucinações, suprimir fadiga, causar dor, induzir amnésia temporária, depressivos, medo, amizade, acessos de riso, perda de coordenação motora, anestésicos, suporte médico, motivar prazer, causar efeitos inflamatórios, irritação no trato respiratório, pele e olhos ou escravizar a partir dos horrores da dependência química, algumas drogas sofisticadas têm um poder de vício tão mortal que após poucas utilizações se tornam tão indispensáveis ao organismo quanto oxigênio! Utilizar Soros da Verdade com propósitos de espionagem é considerado violação de tratados internacionais e da *Convenção Contra a Tortura*, além de violação do direito natural de livre confissão.

A duração dos efeitos das drogas está relacionado à qualidade e à quantidade da substância, cabe então ao Mestre determinar os efeitos exatos. Substâncias provenientes de laboratórios químicos ainda podem ser ácidos, corantes, combustíveis, etc. Um laboratório com acesso a estas drogas, equipamento para aplicá-las e recursos de análises químicas é uma Vantagem de **[+2 pontos]**.

Laboratório Tecnológico [+1 ponto]: supercomputadores, uma inteligência artificial desenvolvida com a Vantagem Genialidade, banco de dados para praticamente todas as ciências conhecidas, telescópio, o controle de um satélite, equipamento para reparos e criação de máquinas sofisticadas.

Staff

O Staff engloba os aliados e contatos diretamente ligados à história do Personagem. Estes NPCs são razoavelmente acessíveis, mas na maioria das vezes envolvem algumas condições. Note que muitas vezes o staff é apenas uma variação das Vantagens Patrono ou Aliado, além de poderem constituir na verdade uma pequena equipe. Na prática seu Staff não participa das suas aventuras ao seu lado, apenas oferecem suporte ou resgate, mas podem servir como Vantagens para Aliados.

Cientista [+0 ponto]: gênios em Ciências com seus próprios laboratórios e valiosos conhecimentos de engenharia, eletrônica, energia, astronomia, química, medicina, etc. A maior parte dos cientistas está confinado em Universidades, Corporações ou seus refúgios particulares, sendo úteis para realizar análises, concertos e experiências.

Empresário [+0 ponto]: você tem um agente que providência suporte para suas viagens, contabilidade, uma equipe de apoio para suas lutas, contratos, oportunidades, ingressos para eventos, advogados, treinamento, acessória a seus fãs e à imprensa. Este Staff é indicado a personagens que sejam astros ou lutadores de arenas. Empresários podem ser corporações, lutadores aposentados ou agentes profissionais, em troca de seus serviços você precisa estar sempre em evidência na mídia e vencendo suas batalhas ou torneios, afinal seu empresário não está investindo num perdedor.

Forças Militares [+1 ponto]: um grupo de soldados bem armados que pode vir socorrê-lo em algumas missões, guardam seu quartel general, fazem buscas paralelas para economizar tempo, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições. Uma guarnição de Forças Militares pode constituir um comando mercenário, uma divisão militar sob seu comando, uma grupo de robôs, seus seguranças, etc. Sempre cobram caro por seus serviços e podem abandonar seus empregadores caso julguem alguma missão perdida ou impossível.

Hacker [+1 ponto]: hacker são gênios da informática abastecidos com sofisticados equipamentos de comunicação, invasão e programação de computadores. Úteis para invadir bancos de dados, conseguir informações confidenciais, localizar alguém,

consertar máquinas, levantar dados sobre qualquer pessoa ou objeto, falsificar, resolver enigmas, causar caos numa determinada área da cidade, ou, em alguns casos, roubar um satélite!

Hackers cobram caro por seus serviços e são extremamente vingativos contra quem os passa para trás.

Humanistas [+0 ponto]: pesquisadores renomados em arqueologia, antropologias, tradução, artes, teologia, arquitetura, teoria da magia e outras ciências. São o melhor apoio em campanhas que envolvam pesquisas ao redor do mundo, civilizações antigas, magia ou reconhecer artefatos misteriosos. Em geral são milionários excêntricos, pesquisadores do oculto, esotéricos, editores de revistas ou professores universitários.

Gang [+1 ponto]: um grupo de nômades, vândalos, marginais ou criminosos de pequeno porte em ascensão no submundo local que podem agir em seu socorro. Sua Gang costuma ser bem armada e disponível para missões de espionagem ou mesmo salvamento dentro de uma mesma cidade trabalhando por um sistema de troca de favores.

Informante [+0 ponto]: seus olhos e ouvidos no submundo, governo, imprensa, polícia ou ciberespaço. Informantes podem contrabandear documentos e evidências, localizar um profissional ou contato para determinado trabalho, saber onde acontecem os eventos mais importantes, quem está trabalhando para quem, conhecem o paradeiro ou pistas sobre pessoas importantes e têm acesso a certas informações secretas. Seu informante está continuamente em situações de risco e costuma pedir, além de remuneração, proteção por seus serviços. Se seu informante não sabe é porque ainda não aconteceu.

Serviçal [+0 ponto]: alguém precisa cuidar de sua Base, equipamento, contabilidade, concertos técnicos e mesmo de seus ferimentos. Um serviçal pode providenciar equipamento, manutenção e socorro para suas missões. Pode ser um empregado dedicado, um robô, alguém que você salvou, um parente, etc.

Superequipamento

Arma Especial

Arma Especial [+1 ponto]

Uma arma especial acrescenta +1 à sua Força de Ataque quando você usa Força ou PdF. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Sacar a arma exige um turno. Se a qualquer momento você sofre mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno.

Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada ou outra arma de combate corporal). Isso resulta em PdF+2 para fazer esse ataque. Naturalmente depois ela deve ser recuperada.

A Arma Especial permanece guardada ou escondida sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). A Arma não pode ser usada por outro personagem a menos que ele também possua a Vantagem Arma especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma que esteja caída no chão durante uma luta. O dano da Arma Especial é considerado mágico.

Ataque Especial [+1 ponto]

Essa arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a Arma. Por Exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (espada) equipada com um Ataque Especial pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4 + 2 + 1 + 2) + 1D.

Camuflagem [+0 ponto]

Suas armas e armaduras são ilusoriamente disfarçadas ou ficam magicamente guardadas até entrar em combate.

Dano Específico [+0 ponto]

Essa arma recebe +1 na FA quando confronta um tipo específico de criatura. Por exemplo, dragões, orcs, vampiros, membros de uma determinada ordem guerreira, etc. +0 por ponto de incremento até o limite de +3 na FA. Outro benefício é que sua arma detecta a aproximação da espécie inimiga por algum sinal luminoso, sonoro, cromático, etc. Não diz a localização ou a quantidade de inimigos, apenas que estão por perto.

Espiritual [+1 ponto]

A arma causa dano nos PMs ao invés dos Pvs. Caso os PMs do oponente caiam para 0, com golpes desferidos pela Arma, o oponente deve fazer um teste de Resistência, no caso de falha ele desmaia. Especialmente desejada por clérigos e Paladinos proibidos de causar ferimentos em combate.

Retornável [+1 ponto]

Caso seja derrubada ou arremessada essa arma volta imediatamente para as mãos do usuário no mesmo turno.

Sagrada [+1 ponto]

Esta vantagem aumenta em +1 ponto a Força e a Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas.

Tamanho Variável [+1 ponto]

Mudar dimensões da Arma, desde que se trate de um mangual, bastão, lança, corrente, etc. Funciona como Membros Elásticos: atacar à distância sem PdF até 10m.

Assim a arma também se torna multifuncional servindo como vara de salto, gazua, ponde, etc.

Transformável [+1 ponto]

A arma pode alterar ligeiramente a sua forma, mudando a lâmina de lugar, esticando, entortando, etc. Isso significa mudar o tipo de dano e transformá-la numa ferramenta. Funciona como a Vantagem Adaptador.

Veloz [+1 ponto]

Esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.

Visão [+1 ponto]

Com alguma concentração você pode enxergar pelo ponto de vista de suas flechas ao dispará-las.

Vorpal [+1 ponto]

Quando você consegue um resultado 1 em seu teste de Força de Ataque, a vitima deve fazer imediatamente um teste de armadura jogando um dado, se falhar será decapitada e sofrerá morte instantânea.

Arma Invocada [-0 ponto]

Esta é uma DESVANTAGEM para armas. Sua Arma Especial permanece em outro Plano e pode surgir em apenas 50% do tempo: brota do chão em territórios selvagens, apenas à noite, se forma a partir de sucata ou outros materiais, etc. 1 PM para invocar.

Maldita [-1 ponto]

Esta é uma DESVANTAGEM para armas, no momento da luta a Arma salta para suas mãos e você nunca pode optar em lutar sem ela.

Armas Brancas

Faca [Força, Perfuração]: Esta categoria inclui facas, adagas e quaisquer lâminas medindo no mínimo 15 e menos de 60 cm (acima desse comprimento ela será considerada uma espada curta). Uma faca de combate média tem entre 15 e 3m cm, e pode custar entre $20 e $600.

Espada [Força, Corte]: Inclui uma vasta variedade de armas metálicas com lâminas entre 60cm e 1,80m, além de machadas e quaisquer outras armas cortantes. Uma espada "normal" mede em média 90cm pesa cerca de 2kg e custa $300 ou mais, dependendo de sua origem e acabamento. Entre as espadas convencionais a katana japonesa é considerada a melhor do mundo ($500 ou mais).

Bastão [Força, contusão]: são todas as armas de mão que causam dano por contusão: clavas improvisadas, maças medievais, cassetetes policiais e a tonfa (um cassetete especial em forma de "L"). Em geral todas custam $15 ou mais. Uma arma tipo bastão pode ser usada para causar dano normal ou para nocautear sem matar, usando as regras de Chance de Nocaute.

Soco-Inglês [Força, Contusão]: esta arma consiste de um grupo de anéis metálicos interligados, ou uma barra metálica com buraco para os dedos. Também possui chance de Nocaute. $25.

Lâmina V.M. [Força, Corte]: Com os recursos tecnológicos adequados, uma arma cortante pode receber tratamento V.M. (Vibratório Monomolecular). O processo inclui instalar um dispositivo vibratório no cabo, capaz de fazer a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo; e também um fio de monofilamento, a peça mais afiada possível para a tecnologia terrestre. Qualquer espada, machado ou outra arma cortante com Lâmina V.M. divide pela metade a jogada de Armadura do alvo (arredonde para baixo). Uma Lâmina V.M. é uma Arma Especial de 2 pontos.

Espada Laser [Força, Luz]: um feixe de raio laser projetado a partir do cabo forma a lâmina desta arma destruidora. Ela ignora dois níveis de Armadura do alvo, a menos que ele possua Armadura Extra (luz). Caso possua Invulnerabilidade (luz), não sofrerá nenhum dano. A Espada Laser é uma Arma Especial de 2 pontos.

Armas de Projéteis e Arremesso

Arco ou Besta [PdF, perfuração]: versões modernas destas aramas são fabricadas com fibra de carbono, cordas de nylon e mecanismos com roldanas, aumentando muito sua eficiência se comparada a armas medievais. Um arco ou besta moderno não exige muita força para flexionar, e pode ser inteiramente desmontado para facilitar o transporte. Silenciosas, estas armas são usadas por alguns assassinos profissionais (ou excêntricos). Custam $300 ou mais.

Lâmina de Arremesso [PdF, corte]: nesta categoria estão facas de arremesso (menores e mais leves que as facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja. Custam entre $10 e $30 cada.

Bumerangue [PdF, contusão ou corte]: bumerangues são uma arma exótica, usada pelos nativos australianos. Peças normais causam dano por contusão (com Chance de Nocaute) e custam entre $30 e $50. Peças metálicas com lâminas provocam dano por corte e custam $100.

Granadas Acidas [PdF, químico]: estas granadas são carregadas com ácido concentrado. $50 cada.

Granadas Atordoantes [PdF, vento/som]: estas granadas provocam uma explosão sonora, com objetivo de deixar a vítima surda. Além do dano normal, use as regras para Chance de Nocaute – mas, em vez de perder os sentidos, a vítima fica surda. A duração é a mesma. $50 cada.

Granadas Cegantes [PdF, luz]: quando explodem, estas granadas emitem um clarão cegante. Use as regras para Chance de Nocaute – mas, em vez de perder os sentidos a vítima fica cega. A duração é a mesma das Chances de Nocaute. $50 cada.

Granadas de Concussão [PdF, contusão]: projetadas para atordoar mais do que para ferir, estas granadas criam uma onda de choque quando explodem (dano por contusão com Chance de Nocaute). $50 cada.

Granadas de Fragmentação [PdF, explosão]: quando explodem, estas granadas espalham estilhaços metálicos. $50 cada.

Granada de Fósforo Branco [Pdf químico]: usam uma carga explosiva para espalhar fósforo queimado pela área de efeito. Qualquer alvo que sofra dano de uma granada de Fósforo Branco recebe ainda +1 ponto de dano adicional na rodada seguinte e ainda pode pegar fogo. Alem disso, uma granada de Fósforo cria uma nuvem de fumaça. Ela tem o mesmo efeito de uma granada de fumaça, exceto que só preenche uma área de 1,5 de raio a partir do ponto de explosão.

Granadas de Fumaça: na rodada em que é atirada, uma granada de fumaça preenche a área ao redor (1,5m de raio) com fumaça. Na rodada seguinte, preenche 3m e na terceira rodada, uma área de 4,5m de raio. A fumaça obscurece toda visão, incluindo o Poder de Visão Noturna. Qualquer criatura na área tem camuflagem total (os ataques têm um redutor de -1 na Habilidade). A fumaça dispersa depois de 10 rodadas, mas um vento moderado (16 até 32hm/h de velocidade) dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vento forte (33km/h ou mais) dispersa em uma rodada. Pode-se encontrar granadas que geram fumaça de várias cores, incluindo branco, vermelho, amarelo, verde e púrpura. Por isso, elas também podem ser utilizadas como sinalizadores. O preço para uma caixa com 6 granadas é $100.

Granadas de Gás Lacrimogêneo: As forças policiais e militares usam estas armas para dispersar multidões e em situações de reféns, forçando os elementos a sair do esconderijo. Na rodada em que é lançada, uma granada de gás lacrimogêneo preenche uma área de 1,5m de raio com um gás irritante, que enche os olhos de lágrimas. Na rodada seguinte, preenche 3m e na terceira rodada, uma área de 4,5m de raio. A fumaça dispersa depois de 10 rodadas, mas um vento moderado (16 até 32hm/h de velocidade) dispersa a fumaça em 4 rodadas, e um vento forte (33km/h ou mais) dispersa em uma rodada. Uma máscara de gás torna o alvo imune aos efeitos. Um pedaço de tecido úmido colocado contra os olhos, nariz e boca fornece um bônus de +1 nos testes de Resistência para amenizar os efeitos. O preço para uma caixa com 6 granadas é $150.

Armas de Fogo

Pistolas [PdF, perfuração]: inclui desde revólveres (com munição para até 6 tiros) até pistolas semi-automáticas (dezessete tiros). Pistolas em geral são fáceis de ocultar. $200 a $600.

Rifles [PdF, perfuração]: armas de fogo com cano mais longo que as pistolas, e também um cabo para apoio no ombro para melhorar a precisão. Agentes secretos usam rifles de assalto, uma categoria especial semi-automática com clips de munição que podem disparar tiros normais ou de modo automático. $2000.
Submetralhadoras (PdF, perfuração): estas armas têm cano mais curto que um rifle de assalto, mas sua cadência de tiro é muito maior. $900.

Metralhadoras [PdF, perfuração]: maiores e mais pesadas que as submetralhadoras, estas armas geralmente são usadas sobre tripés. Costumam ser usadas em modo semi-automático e totalmente automático, mas algumas também podem fazer disparos simples. $1000.

Lasers [Pdf, Luz]: armas laser de mão ainda são desconhecidas pelo público, mas usadas regularmente por algumas divisões especiais. O uso destas armas em público é proibido para ocultar o segredo de sua existência. Armas laser existem em diversas versões: pistola leve, pistola pesada e rifle.

Lança-Chamas [PdF, calor/fogo]: lança-chamas convencionais disparam cargas concentradas de napalm, um tipo de adesivo inflamável.

Maçaricos Atômicos [PdF, calor/fogo]: esta ferramenta é, na verdade, uma versão portátil do lança-chamas de plasma descrito adiante. Ela emite um pequeno feixe de plasma de hidrogênio ionizado. Projetado para corte pesado, o maçarico pode penetrar em praticamente qualquer coisa quando seguro firmemente: mesmo que não esteja causando dano, cada 10 pontos de dano provocados pelo maçarico reduzem em um ponto a armadura do alvo. Maçaricos atômicos não podem penetrar em aço nuclear, campos de força ou outros materiais determinados pelo Mestre. Embora provoque dano por PdF, o maçarico só pode ser usado em combate corporal. É uma Arma Especial de 1 ponto.

Lança-Chamas de Plasma [PdF, calor/fogo]: estes lança-chamas disparam descargas de plasma de hidrogênio. São armas brutais e impiedosas, próprias para rajadas em arco. Quando usadas em curto alcance (ou seja, para atingir alvos à distância de combate corporal), oferece um bônus de H+2 para manobras de ataque múltiplo. Arma Especial de 1 ponto.

Sônicas [PdF, vento/som]: são armas que disparam som concentrado, um guincho de alta-freqüência que pode arrancar carne dos ossos. São inúteis no vácuo, já que o som necessita de ar ou outro meio material para propagar.

Atordoadores [PdF, Paralisia]: são aramas sônicas que não causam dano – apenas atacam o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de resistência; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20 minutos. Não funciona no vácuo.

Fuzis Iônicos [PdF, elétrico]: íons são átomos com falta ou excesso de carga elétrica que, quando projetadas em feixe, constituem uma arma mortal. A Iniciativa de Defesa e Estratégia – mas conhecida pelo público como Guerra nas Estrelas – previa o uso de feixes iônicos contra Armas Anti-Satélite, as Asat, para anular os satélites inimigos.
Fuzis Iônicos são armas próprias para danificar sistemas eletrônicos. O dano do fuzil iônico ignora qualquer Armadura metálica.

Biolasers [PdF, luz]: um biolaser é, basicamente, um sistema de fibras de óticas construído a partir de um polímero orgânico a base de silício – uma forma de vida artificial desenvolvido por engenharia genética. Suas ramificações microscópicas fazem com que a luz laser circule milhares de vezes dentro do sistema, amplificando muito sua potência.
Biolasers não existem na forma de armas avulsas, como pistolas ou rifles. Eles podem ser instalados em partes biônicas – por alguma razão desconhecida, a proximidade constante de um corpo vivo é fundamental para a sobrevivência e funcionamento do organismo. Portanto não podem ser recebidos de um Patrono como parte de uma missão – apenas adotá-lo como arma durante a criação do personagem. Biolasers podem ser instalados em olhos, mãos e braços.

Munição Especial

Perfurante de Armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar em armaduras e carapaças – mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Esta munição reduz em 1 a Armadura do alvo, mas também reduz o dano em 1d pontos (dano mínimo 1).

Auto-Impacto: esta munição é o oposto de perfurante de armadura, são balas mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas explodem, provocando dano maior. Aumente a Armadura do alvo em 1 ponto quando usar essas balas e DOBRE o dano normal por Poder de Fogo.

Sedazan: esta munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes), pois se ajusta a armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam em seu revestimento um sedativo poderoso. Ao usar essa munição, use as regras para Chance de Nocaute. Não funcionam em Construtos ou criaturas que sejam imunes a venenos e ataques químicos.

Armaduras

Em 3D&T, seu nível de Armadura é apenas uma abstração: ele diz o quanto você consegue se proteger contra dano, mas não diz o quanto você está vestindo. Então é possível para um personagem possuir A1 por usar uma peada couraça metálica, enquanto outro pode ter A5 apenas por vestir jeans e camiseta. Explicações? Talvez o primeiro seja incompetente no uso da Armadura, e talvez o segundo seja um mestre em aparar, bloquear ou endurecer a própria pele através de meditação. Ou então apenas esqueça as explicações: 3D&T não é para ser realista!

A seguir você vai encontrar uma lista de armaduras e outros itens. Todos têm um custo de pontos, e você pode comprar quais quer deles para seu personagem.
Note, entretanto, que uma veste de couro blindado oferece A+1 e custa 1 ponto. “Ora, mas com 1 ponto eu posso comprar A1 de qualquer jeito!” você diz. É isso mesmo. Em números, nenhum desses itens faz qualquer diferença. Eles estão aqui apenas para ajudá-lo a imaginar seu personagem.

É permitido combinar armaduras. Você pode, por exemplo, vestir uma roupa de couro metaliano blindado de contragravidade. Você recebe F+3, A+3 e “Armadura Extra: luz” por 8 pontos. Você não pode combinar armaduras do mesmo tipo (por exemplo, dois trajes de Couro Blindado).

Também será possível, em campanha, derrotar inimigos que estejam usando esses itens e tomá-los para si, sem pagar pelo custo em pontos. No entanto a maioria das armaduras é fabricada ou ajustada sob medida – vestir uma armadura que esteja sendo usada por outra pessoa reduz seu desempenho em A –1. Os ajustes deves ser feitos por alguém que possua a perícia Máquinas e seja capaz de lidar com tecnologia futurista (o que exige genialidade). Também exigem um teste bem sucedido de H –1. Cada tentativa consome pelo menos 1d dias.

Couro Blindado [A+2]: muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado “couro blindado”, jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. **[+2 pontos]** .

Couro Camaleão [A+2]: agentes que possuam o poder de ficar invisíveis, mudar de formas e outras habilidades de metamorfose receber roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele, O agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa ou sua forma. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem A+1 (elas não possuem microfibras metálicas).
Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa – exceto, talvez para análise de DNA. 1 ponto, qualquer poder do couro Camaleão deve ser comprado separadamente ao bônus de Armadura.

Armadura de Combate Propelida [F+1, A+2]: confeccionada com microfibras de titânio e movimentada por servomotores que aumentam a força do usuário. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande. **[+3 pontos]**.

Traje de Vácuo [A+1]: versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas. Lembra mais uma roupa de mergulho, com um colar metálico para ajustar o capacete. O traje no cinto em um pequeno tanque de oxigênio para meia hora, em emergências. **[+1 ponto]**.

Equipamento Médico

Pele Artificial: Estes curativos de pele plástica são usados para cobrir ferimentos e manter a carne firme no lugar da pele normal. O curativo assume a cor da cor da pele do paciente, de modo que apenas um exame cuidadoso pode acusar a diferença. Oferece um bônus de +1 em testes de medicina para curar ferimentos.

Tanque de Proteínas: um sofisticado equipamento para induzir a animação suspensa de cobaias. O segredo do tanque está na imersão de seus pacientes em um líquido ricamente oxigenado que permite, mesmo a mamíferos, respirar quase normalmente. O líquido é um pouco menos denso que a água e quando em contato não se misturam. A substância também tem propriedades medicinais e acelera o processo de cicatrização e recuperação de PVs em até 30%.

Outros Equipamentos

Arpão [PdF, Contusão ou Perfuração]: equipamento básico dos vigilantes. Uma pistola de pressão que dispara um arpão ou gancho preso a um resistente cabo. Funcional e silencioso para escaladas, acrobacias e percorrer atalhos. Em combate exige um redutor de -1 na Habilidade e precisa gastar um turno para recarga. $ 800.

Binóculos e Visores: dispositivos óticos especiais equipados com zoom (visão aguçada), intensificadores de luz e sensor infravermelho (infravisão). Binóculos são também equipados com amplificadores de som (Audição Aguçada), mas precisam ser seguros diante dos olhos. $1.800. Visores, por outro lado, ficam presos à cabeça e deixam as mãos livres. $5.000 ou mais.

Chamado de Socorro: uma esfera aproximadamente do tamanho de uma maçã que quando ativada emite um globo de luz laser vermelho com raio de 50m² ***ou*** um feixe de holofote inofensivo à visão, mas extremamente chamativo mesmo durante o dia. Alguns ainda são equipados com sinal sonoro e de rádio em várias freqüências.

Esferas: um conjunto de pequenas esferas de metal semelhantes a bolas de golfe magnetizadas capazes de flutuar rapidamente e de forma aleatória como abelhas. São úteis para confundir alvos, alarmes e senso de perigo. Mesmo agindo desordenadamente podem ser programadas a não se aproximar de seus proprietários. $ 9.000.

Equipamento Isolante: botas e luvas isolantes contra terrenos escorregadios, aderentes, eletrificados, congelados ou aquecidos. Estes acessórios se adaptam quase automaticamente a condições adversas de terreno gerando impulsos de energia que neutralizam a maior parte das condições adversas envolvendo estes ambientes e campos energéticos, na verdade funcionam como protetores, não impedem dano por Poder de Fogo nem o tornam invulnerável, você só não vai mais levar um choque, queimadura ou coisas assim. Normalmente você precisa sofrer ao menos 1 ponto de dano para uma leitura eficiente dos efeitos para neutralizar ou então programar o equipamento com antecedência. Também útil para uma troca de sopapos contra certas criaturas protegidas por campos de energia sem machucar as mãos. $15.000 ou **[+0 ponto]**.

Globo de Luz: um Globo de Luz até o tamanho de uma bola de futebol levitando por Hélio, mantendo uma distância mais ou menos constante do solo e atraído ao usuário por uma pulseira magnética com alguns comandos de intensidade, coloração, distância e sinalização.

Grilhões: esta coleira ou bracelete de eletrochoque serve para nocautear a vítima. Quando ativado emite uma carga de alta voltagem que exige da vítima um teste de Resistência –4 para continuar acordado; se falhar, vai perder os sentidos durante pelo menos 30 minutos, menus sua Rx5 minutos (se tem R3, vai despertar em 15 minutos). Um grilhão também pode ser usado em capacidade máxima (igual ao anterior, mas pode matar em caso de falha em um teste normal de R) ou mínima (apenas atordoamento durante 30 segundos). O controle dos grilhões tem alcance de 2km.

I-Com (Implante Comunicador): muitos agentes têm um de seus dentes cirurgicamente substituído por um sofisticado transmissor-receptor de rádio, alimentado pelo próprio calor corporal. Ele transmite a voz do usuário e também recebe mensagens, fazendo vibrar o osso da mandíbula de forma que ele possa ouvir. Um I-Com permite falar livremente com o comando da missão e com todos os seus colegas, discretamente e sem ser notado. Apesar do curto alcance (apenas 100m), o sinal do implante pode ser captado por uma unidade móvel em furgão e retransmitido até o quartel general.

Um I-Com não pode ser ligado ou desligado pelo próprio usuário – apenas o comando da missão pode fazê-lo.

Inibidores: pouco importa a origem de seus poderes, você os desperta a partir de uma fonte de energia. Inibidores são normalmente espessas coleiras presas ao pescoço da vítima capazes de cancelar todas as suas super-habilidades. Podem ser retirados apenas por uma combinação e qualquer tentativa de removê-lo ou resistir aos seus efeitos leva à ativação de sistemas de segurança como explosivos, choques elétricos ou indutores de dor. Apenas grandes laboratórios, governos ou corporações tem acesso a essa tecnologia, além do fato que os inibidores são adaptados a uma cadeia de poderes (mutação, implantes, natureza alienígena, magia etc). $ 4.000.

I-Loc (Implante Localizador): com o aspecto de um pequeno objeto metálico, esta peça é baseada nos mesmos princípios dos implantes encontrados em vítimas abduzidas – supostamente raptadas por extraterrestres. Firmemente presa a um osso (geralmente a quinta ou sexta vértebra, logo atrás do pescoço), o implante transmite um sinal constante que pode ser captado no quartel general para informar a localização de seus agentes. Alguns

Patronos colocam estes implantes em seus agentes sem que eles saibam.

Localizador: receptores de curto alcance aproximadamente do tamanho de uma moeda e monitorados por um radar semelhantes a um relógio ou à central de controle. Localizadores são normalmente fixados em veículos ou suspeitos. Infelizmente sua autonomia é de apenas uma 3h e transmissão de até 5Km, além de serem facilmente sujeitos a interferência, correntes magnéticas e sinal enfraquecido em certos ambientes fechados, como subsolos, por exemplo.

Máscara de Respiração: máscaras pequenas para a proteção dos olhos e com filtragem de ar, extrator de oxigênio da água ou com tanque de autonomia de 30 minutos. Pode ser usada tanto contra gases ($ 500 ou **[+0 ponto]**), como embaixo d'água ($ 5.000 ou **[+0 ponto]**).

Óculos Negro: aparentemente óculos escuros normais, estes aparelhos são projetados para passar despercebidos por exames de leitura de retina. $1.000.

O Olho: um dos mais sofisticados aparelhos de espionagem. Uma câmera do tamanho de uma maçã capaz de flutuar e controlada por controle-remoto. O operador normalmente utiliza em campo óculos especiais para recepção e um controle em forma de uma sofisticada manopla tão simples de operar quanto um mouse de computador. $ 60.000.

Projetor de Hologramas: projetores na forma de braceletes ou discos que reproduzem de forma tridimensional mapas, plantas, perspectivas explodidas e projetos de máquinas enviadas por radar de curto alcance de até 70m, arquivos de memória ou dados de uma central. É especialmente útil quando combinado a um Triangulador. $ 2.000. Para ter informações sobre movimentação seres vivos nas redondezas adquira as Vantagens equivalentes.

Rede: uma rede resistente ou elástica com terminações em esferas carregadas de eletricidade estática próprias para fixação em superfícies ou entre elas mesmas. A rede é disparada a partir de uma pistola de pressão e pode capturar um alvo até 50m. Em combate exige um redutor de -1 na Habilidade e dois turnos para recarga.

Para se livrar da rede é necessário algum treinamento, mas é possível sair após 3d turnos utilizando um objeto cortante ou automaticamente para personagens com Força acima de 5 ou com *Super Força* acima de 2. $ 3.000.

Rastreador Molecular: do tamanho de uma gaita de boca, este sensor detecta partículas químicas e, com suas luzes, identifica a que tipo de criatura pertenceram. O aparelho oferece um bônus de +2 nas Perícias Investigação e Sobrevivência quando usada para seguir pistas. Um teste normal diz se um extraterrestre/ mutante/ extraplanar (dependendo do universo de campanha) passou por determinado lugar; outro teste permite saber de que tipo ele é.

Sinalizador: estes transmissores de rádio em miniatura podem ser colocados em pessoas e, veículos e demais objetos – e mais tarde rastreados eletronicamente a distância. Os sinalizadores variam imensamente em alcance e custo, desde simples 100 metros até aqueles com alcance mundial, ligados ao GPS (*Global Positioning Sattellite*, Posicionamento Global por Satélite). Os menores sinalizadores disponíveis na Terra são adesivos semi-transparentes do tamanho de uma unha, quase imperceptíveis.

Solidificador: uma substância química em forma de pó com a propriedade de transformar a água em uma substância gelatinosa. A "ilha instantânea", como também é conhecida costuma ser disposta na forma de granadas que solidificam a água numa área de aproximadamente 5m³, utilizada em treinos de sobrevivência ou operações submarinas para confundir, radares, torpedos, tubarões ou mesmo tornar mais segura a estrutura de cavernas submersas. A massa gelatinosa é bem consistente e leva cerca de dois dias para se desfazer.

Super-extintores: uma granada contendo um pó químico especialmente desenvolvido para apagar chamas numa área de até 10m². Ao explodir a granada libera uma cortina de fumaça e dissipa as chamas neutralizado o fogo na área afetada durante 1d minutos. $ 1.000.

Triangulador: três peças móveis de tamanho variável, fixadas em três pontos para formar um triângulo, concedem a representação tridimensional da área interna do triângulo em um monitor, hologramas ou em óculos de realidade virtual possibilitando uma leitura detalhada sobre movimentação na área delimitada. O triangulador tem alcance de até 700m³ e identifica alvos em movimento a partir de pontos coloridos de acordo com seu tamanho e temperatura com precisão de dados superior a qualquer radar.

Uniforme: alguns portadores de superpoderes precisam de uniformes especialmente desenvolvidos com fibras clonadas de seu próprio DNA para se adequarem a alguns efeitos incômodos de suas vantagens. Um uniforme é perfeitamente adaptado às mudanças de forma, invisibilidade, efeitos corrosivos dos poderes de seu proprietário, etc. Cada unidade por $ 10.000 ou um guarda-roupa novo por **[+0 ponto]**.